

ВЫПУСК
4
IBM
SSI
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Выпуск 4

Акционерное общество закрытого типа "АКВАРИУМ"

Москва 1994 год

BLAKE STONE
ALIENS OF GOLD

Эта игра создана знаменитой фирмой APOGEE SOFTWARE создавшей знаменитые игры WOLFINSTEIN 3-D и SPEAR OF DESTENY.

Роберт Уилл Стоун III родился в старом Лондоне в 2114 году. Он родил двойню Элизабет Андерсон Стоун и Роберта Уилл Стоун II, по прозвищу BLAKE.

В последний год учебы в университете бомба взорвалась в его глайдерс в то время, как семья отдыхала в Новом Южном Уэльсе. BLAKE чудом уцелел.

После этого BLAKE выбрал карьеру Британского Королевского Навигатора. В 22 года он уже принимал участие в секретных операциях. BLAKE участвовал во многих сражениях и был всегда на высоте, однако в 26 лет он оставил службу и перешел в Британскую разведку. Он стал агентом BLAKE STONE.

Некоторое время спустя в руки разведки попали документы STAR института, возглавляемого профессором Purus W. Goldfire. Это были отчеты о работе над новыми биологическими формами жизни.

BLAKE ПОСЛАЛИ РАЗБИРАТЬСЯ ....

Цель игры - остановить доктора PURAS. W. GOLDFIRE перед тем как он сможет захватить Вселенную со своими мутантами.

Запуская игру Вы увидите заставку (весьма неплохую) после которой попадете в главное меню:

Main Options

New Mission - выбор новой миссии

1 Star Institute	- Космический институт
2 Foating Fortress	- Космобаза
3 Undeground Network	- Подземная база
4 Star Port	- Космопорт
5 Habitat II	- Лунная база
6 Satellite Defense	- Укрепление на Луне

Ordering info - Информация об авторах

Instructions - Инструкции на английском языке

Story - Историческая справка

Game options - Опции игры

Sound	- Изменить звук
Controls	- Изменить управление
Change View	- Установить размер экрана (курсором)
High scores	- Набранные очки
Load Mission	- Загрузить игру
Save Mission	- Сохранить игру
Back to demo	- Демонстрация
Logoff	- выход в DOS

Если Вы начинаете новую игру то после выбора миссии Вам будет предложено выбрать уровень сложности игры (лицо BLAKE будет тем суровее, чем сложнее игра).

Затем Вы получите краткую информацию о вашем задании и переходите на первый уровень.

ОПИСАНИЕ ОБЗОРНОГО ЭКРАНА - Вид на экране позволяет Вам представить себя лично находящимся в лабиринте. В левом верхнем углу показан номер этажа на котором Вы находитесь. Вверху в середине показано название уровня. Верхний правый угол это количество Ваших жизней. В нижнем правом углу показан Ваш счет и взятые Вами карточки (они ярко светятся, остальные матовые). Внизу в середине находятся указатель используемого оружия и состояние здоровья. Нижний левый угол - Экран выдачи информации (сообщает о нападении на Вас, о вещах, которые Вы взяли, выводит слова ученых и т.д.)

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ КЛАВИШИ:

F1 - Помощь
F2 - Сохранить игру
F3 - Ввести игру (ранее сохраненную)
F4 - Вкл/выкл звук
F5 - Изменить размер экрана
F6 - Изменить клавиши управления
F7 - Завершить игру
F8 - Сохранить в процессе игры
F9 - Ввести в процессе игры
F10 - Быстрый выход в DOS
Esc - выход в главное меню

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

Управление осуществляется клавишами курсоров, а также
Q - Быстрый поворот на 90 градусов направо
W или ENTER - Поворот на 180 градусов
E - Быстрый поворот на 90 градусов налево
I - Вкл/выкл информационный экран
H - Вкл/выкл биение сердца
P - Пауза
C - Изменить цвет потолка (для 386)
F - Изменить цвет пола (для 386)
M - Вкл/выкл музыку
Ctrl - Стрелять
Alt - Strafe Mode (Это непонятно и в Wolfenstein 3-D и здесь)
Spase - Открывать/закрывать двери/тайники, допрашивать ученых, вкл/выкл пищевые автоматы, включать лифты, вкл/выкл рубильники, телепортироваться
Tab - Включение карты

ОРУЖИЕ

Клавиши

1. Auto-Charge Pistol - Самозарядный пистолет
2. Slow-Fire Protektor - Более крутой пистолет
3. Rapid Assault Weapon - Стреляющий очередями автомат
4. Dual Neutron Disrupter - Сдвоенная нейтронная пушка
5. Plasma Discharge Unit - Плазменный гранатомет

ВАШИ ВРАГИ И ВСТРЕЧАЮЩИЕСЯ ОПАСНОСТИ

1. Bio-Technicians - ученые (в белых халатах)
2. Sector Patrols - патрули (в синей форме)

3. STAR Sentinels - личная гвардия Профессора (в малиновой форме)
4. STAR Troopers - десантники (зеленая форма)
5. Bio-Mutants - мутанты профессора (отвратительные твари, Вы их узнаете)
6. Active PerScan - Передвижные бомбы
7. Volatile Transport - контейнер перевозящий едкие вещества. Осторожно!
8. "lock-on" - Закрепленные на потолке пулеметы, уничтожаются только из оружия N 3, и 4.

Убивайте только тех ученых, которые стреляют в Вас. К остальным можно подойти и получить информацию и многое другое (энергию, патроны, деньги и даже карты допуска).

НЕКОТОРЫЕ СОВЕТЫ К ИГРЕ

1. Для перехода на следующий уровень необходимо найти Красную Карту допуска.
2. В процессе игры Вы можете увидеть аппарат с надписью FOOD UNIT. При наличии денег Вы получите из него еду, а собственно жизнь. Вам также встретятся патроны, различные вкусные вещи, коробки с чем-нибудь (чтобы их открыть в них нужно выстрелить, а в них часто лежат разорванные дети).
3. На 9-ом уровне Вы встретите крутого мутанта.
4. Вы можете найти Электронные барьеры. Для их включения/выключения надо найти рубильник и повернуть его
5. Телепортационными камерами пользоваться так - войти в нишу и нажать SPACE.
6. Собирайте сокровища.
7. На всех уровнях находятся тайники. Они неотличимы от стен, но простукивая стены Вы без труда их найдете. Стены простукивать "Up+Space".
8. Если уж станет совсем плохо, а патронов и аптечек не предвидится, то нажав [J], [A], [M], а потом Enter Ваша жизненная энергия поднимется до 100%, патронов станет 99, у Вас появятся все карты, но обнулятся очки.

BLUE MAX.

СМЫСЛ ИГРЫ:

Эта игра является имитатором самолетов, которые были построены в начале двадцатого века, таких, как "Сопвич", "Ньюпор" и так далее. В ней Вы можете поучавствовать в полетах, выполнять боевые задания во время первой мировой войны и тому подобное...

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

При запуске игры Вы сначала увидите фотографию двух старинных самолетов, сошедшихся в воздушном бою друг с другом, а затем через некоторое время главное меню на фоне этой фотографии:

REGISTRATION
SELECT GAME MODE
SELECT AIRCRAFT
SELECT WEATHER CONDITIONS
BEGIN FLIGHT
SET COMPUTER OPTIONS
ABOUT BLUE MAX
VIEW PILOTS LIST
EXIT TO DOS

Команда меню, на которой сейчас стоит курсор, подсвечивается белым цветом. Перемещение по меню осуществляется клавишами "UP" и "DOWN", "ENTER" - выбор текущей команды меню. Это управление действительно и для подменю.

Ниже приводятся разъяснения к каждому пункту меню:

REGISTRATION:

Переход в подменю:

ONE PLAYER - Установка режима игры для одного игрока и переход в диалоговый режим:

NEW PILOT - Здесь надо ввести новое имя, под которым Вы хотите участвовать в игре.

ACTIVE PILOT - Здесь надо указать имя пилота, имеющееся в таблице, под которым Вы хотите участвовать в игре. В таблице по порядку отображаются его имя, режим игры (только Ваш самолет или Ваш самолет вместе с самолетами союзников) и номер миссии (при выполнении боевых миссий (режим CAMPAIGNS).

После ввода или выбора имени Вам надо будет выбрать одну из двух команд:

ALLIED - Здесь, вместе с Вами, в воздухе будут находиться и самолеты союзников и самолеты врага, что усложняет игру.

AXIS - Здесь в воздухе будут находиться только Ваш самолет и самолеты врага.

После этих команд Вам предлагается выбор управления:

MOUSE - Установить управление "Мышью".

JOYSTICK - Установить управление джойстиком.

RIGHT KEYS - Установить управление клавишами на правой стороне клавиатуры (цифровая клавиатура).

LEFT KEYS - Установить управление клавишами на левой стороне клавиатуры (буквенная клавиатура).

ПРИМЕЧАНИЯ: Если название одного из видов управления выделено черной штриховкой, то оно Вам недоступно: (или его нельзя установить, или оно уже установлено для другого игрока (в случае режима для двух игроков).

Потом Вам предложат контроль за полетом:

DIRECT FLIGHT CONTROL - Установить полный контроль полета при помощи одного из видов управления.

REALISTIC SIMULATOR - Установить неполный контроль полета при помощи одного из видов управления (помехи полету и тому подобное).

Затем установите свой способ стрельбы:

BULLETS - Стрельба ведется точно по цели, если она находится в центре экрана (очень сложновато для новичков).

CROSSHAIR - Стрельба ведется точно по цели, если она видна в перекрестье прицела пулемета (рекомендуется на первых порах).

После всей установки параметров Вы возвращаетесь в главное меню.

TWO PLAYERS - Установка режима игры для двух игроков.

Все подробности смотрите выше; после установки параметров в режиме для одного игрока, надо будет сделать все вышеописанное и для второго игрока.

SELECT GAME MODE:

Переход в подменю:

PRACTICE FLIGHT - Практика по управлению самолетом.

ACTION DOG FLIGHT - Практика в боевых действиях. Надо уничтожать вражеские самолеты. Можно устанавливать количество самолетов врага, атакующих Вас, одновременно от одного до трех. После уничтожения первого врага Вас атакует следующий враг. Можно летать бесконечно, до полного уничтожения. Управление при выборе этих режимов приводится ниже.

PRACTICE STRATEGY - Здесь Вы можете как стратег вести бой группами самолетов как против компьютера, так и против второго игрока. Вам надо будет установить время реакции (от 15 до 120 секунд) и общее время стратегической игры (от 20 минут до двух часов). Управление при выборе этого режима приводится ниже.

CAMPAIGNS - Тут Вам надо будет выполнять боевые миссии. При режиме игры двух игроков первый игрок выполняет боевую миссию, а второй игрок должен сопровождать его для прикрытия. На выбор только три миссии (если Вы выбрали при регистрации режим AXIS, следующие три миссии для режима ALLIED приводятся ниже после первой тройки миссий для режима AXIS):

C1: BLOODY APRIL - Попытайтесь сфотографировать мост, находящийся на вражеской территории. У Вас будет хорошая возможность отправить на тот свет вражеский воздушный патруль при условиях хорошей видимости. Альберт Балл патрулирует этот участок, где Вы будете летать.

C2: BATTLE OF AMIENS - Попробуйте разбомбить вражеский завод на юге и проследуйте к реке. Будьте осторожны - мы верим слухам о том, что там находится вражеский воздушный патруль.

C3: LUDENDORF OFFENSIVE - Ваша миссия простая. Разбомбите мост, пока вражеский патруль относительно слабый. Мы должны ограничить передвижение вражеских подразделений.

C1: BLOODY APRIL - Альберт Балл очень агрессивный пилот. Вылетая на патрулирование, он быстро, дерзко и агрессивно атакует наши самолеты, если они попадаются ему на его пути. Поэтому попытайтесь, если это возможно, уничтожить его. Лучше всего поискать его на юге, около моста на вражеской территории.

C2: BATTLE OF AMIENS - Вам нужно защитить наш завод от вражеских бомб. FONSK, знаменитый боевой пилот союзников, нуждается всего в четырех-пяти схватках, чтобы полностью уничтожить врага. Сможете ли Вы сделать это с наибольшей эффективностью?

C3: LUDENDORF OFFENSIVE - Вам нужно защитить наш мост, уничтожая все самолеты врага, которые пытаются разбомбить его. Этот мост очень важен в стратегическом плане для наших наземных подразделений.

Управление при выборе этих миссий приводится ниже.

SELECT AIRCRAFT:

выбор одного из нескольких самолетов, на котором Вы будете летать.

При выборе самолета Вы можете видеть само изображение самолета либо сверху, либо сбоку и два "окна". Первое "окно" отображает название самолета и его технические характеристики и вооружение. Второе "окно" отображает в самом верху имя пилота, который выбирает этот самолет и содержит две команды:

VIEW NEXT PLANE (Посмотреть следующий самолет) - Вы переходите в режим просмотра следующего самолета.

SELECT THIS PLANE (выбрать этот самолет) - Вы выбираете свой самолет и возвращаетесь в главное меню.

Ниже приводятся описания и технические характеристики самолетов:

Самолет с килем, на котором нанесены две вертикальные полосы белого и красного цветов и окрашенный в синевато-коричневый цвет. Вид сбоку.

SOPWITH CAMEL - СОПВИЧ КЭМЭЛ

ENGINE	- ДВИГАТЕЛЬ	- 110 HP
SPAN	- УГОЛ АТАКИ	- 23'
LENGTH	- ДЛИНА	- 18'8
SPEED	- СКОРОСТЬ	- 119 MPH
ARNAMENT	- ВООРУЖЕНИЕ	- 2 VICKERS

Самолет с килем, на котором нанесены три вертикальные полосы белого, красного и синего цветов и надпись B1566 и окрашенный в серовато-беловатый цвет. Вид сбоку.

NIEUPORT - НЬЮПОРТ

ENGINE	- ДВИГАТЕЛЬ	- 110 HP
SPAN	- УГОЛ АТАКИ	- 27'
LENGTH	- ДЛИНА	- 19'6
SPEED	- СКОРОСТЬ	- 107 MPH
ARNAMENT	- ВООРУЖЕНИЕ	- 1 VICKERS.303

Самолет, окрашенный в зеленый цвет и имеющий на концах каждого крыла большие белые круги с синим кольцом внутри и красным кругом в центре. В середине правого крыла нарисована большая буква Z. Вид сверху.

RAF S.E. 5A - РАФ С.Ф. 5А

ENGINE	- ДВИГАТЕЛЬ	- 180 HP
SPAN	- УГОЛ АТАКИ	- 26'7
LENGTH	- ДЛИНА	- 20'11
SPEED	- СКОРОСТЬ	- 127 MPH
ARNAMENT	- ВООРУЖЕНИЕ	- 2 VICKERS.303

Самолет, окрашенный в зеленый, темно-зеленый, желтый и темно-коричневый цвета и имеющий на концах каждого крыла большие белые круги с красной каймой и черным кругом в центре. Вид сверху.

SPAD VII - СПАД VII

ENGINE	- ДВИГАТЕЛЬ	- 150 HP
SPAN	- УГОЛ АТАКИ	- 25'8
LENGTH	- ДЛИНА	- 20'3
SPEED	- СКОРОСТЬ	- 120 MPH
ARNAMENT	- ВООРУЖЕНИЕ	- 1 FF VICKERS

Самолет с килем зеленого цвета, на котором нанесен черный крест с белой каймой, и окрашенный в беловато-сероватый цвет. На фюзеляже такой же крест. Вид сбоку.

ALBATROS DIII - АЛЬБАТРОС ДIII

ENGINE	- ДВИГАТЕЛЬ	- 175 HP
SPAN	- УГОЛ АТАКИ	- 29'7
LENGTH	- ДЛИНА	- 24'2
SPEED	- СКОРОСТЬ	- 120 MPH
ARNAMENT	- ВООРУЖЕНИЕ	- 2 MAXIMS.303

Самолет с килем желтого цвета, на котором нанесен черный крест с коричневой каймой и окрашенный в фиолетово-черный цвет. На фюзеляже такой же крест, как и на киле. Вид сбоку.

FOKKER DVII - ФОККЕР ДВII

ENGINE	- ДВИГАТЕЛЬ	- 160 HP
SPAN	- УГОЛ АТАКИ	- 29'3
LENGTH	- ДЛИНА	- 23'
SPEED	- СКОРОСТЬ	- 135 MPH
ARNAMENT	- ВООРУЖЕНИЕ	- 2 MAXIMS

Самолет с килем белого цвета, на котором нанесен черный крест с белой каймой и окрашенный в красный, и с таким же крестом на фюзеляже, что и на киле. Вид сбоку.

FOKKER DRI - ФОККЕР ДРI

ENGINE	- ДВИГАТЕЛЬ	- 110 HP
SPAN	- УГОЛ АТАКИ	- 23'7
LENGTH	- ДЛИНА	- 19'
SPEED	- СКОРОСТЬ	- 122 MPH
ARNAMENT	- ВООРУЖЕНИЕ	- 2 FF MAXIMS

Самолет с килем желтого цвета, на котором нанесен черный мальтийский крест с белой каймой и окрашенный в желтый цвет, и с таким же крестом на фюзеляже, что и на киле. Вид сбоку.

FOKKER EIII - ФОККЕР EIII

ENGINE	- ДВИГАТЕЛЬ	- 100 HP
SPAN	- УГОЛ АТАКИ	- 29'3
LENGTH	- ДЛИНА	- 23'11
SPEED	- СКОРОСТЬ	- 83 MPH
ARNAMENT	- ВООРУЖЕНИЕ	- 1 SPANDAU

ПРИМЕЧАНИЯ:

VICKERS, SPANDAU и MAXIMS-пулеметы, устанавливаемые на самолетах. Количество бомб, подвешиваемых на самолет, может различаться в зависимости от параметров игры.

При выборе полетов с самолетами союзников Вы можете выбирать любой самолет из четырех первых, а при выборе полетов в одиночку (без союзников, но необязательно, чтобы без напарника!). Вы можете выбирать любой самолет из четырех последних из описания.

SELECT WEATHER CONDITIONS:

Переход в подменю:

CLOUDS - Переход в следующее подменю:

CLEAR - Установить ясную, спокойную и безоблачную погоду.

LIGHT - Установить ясную, спокойную погоду вместе с умеренной облачностью.

OVERCAST - Установить погоду, при которой небо затянуто тучами и не исключен дождь, который может затруднить условия полета.

WIND - Переход в следующее подменю:

MILD - Установить следующие погодные условия - ветер мягкий, без резких порывов.

BRISC - Установить следующие погодные условия - ветер свежий, возможны резкие порывы.

CUSTING - Установить следующие погодные условия - ветер сильный, с резкими порывами.

SELECTION DONE - Закончить установку параметров и вернуться в главное меню.

BEGIN FLIGHT:

Начать игру после выбора всех параметров игры, которые удовлетворили Вас.

SET COMPUTER OPTIONS:

Переход в подменю:

GRAPHICS - Переход в следующее подменю:

VGA - Установка графического режима для VGA-монитора.

EGA - Установка графического режима для EGA-монитора.

CGA - Установка графического режима для CGA-монитора.

TANDY - Установка графического режима для TANDY-монитора.

HERCULES - Установка графического режима для HERCULES-монитора.

PLANE DETAIL - Переход в следующее подменю:

INTERIORS - Переход в следующее подменю:

ON - Установить обозрение кабины самолета во время игры (видны прицел пулемета самолета, передняя панель и т. д.).

OFF - Отключить обозрение кабины самолета во время игры (видны прицел пулемета самолета, передняя панель и т.д.). Вы видите все, что находится впереди Вас, но стрельба из пулемета при таком режиме просмотра затруднительна.

EXTERIORS - Переход в следующее подменю:

HIGH - Установить высокое графическое разрешение для предметов, находящихся, кроме Вас, в воздухе (планеры, самолеты и т. д.).

MEDIUM - Установить среднее графическое разрешение для предметов, находящихся, кроме Вас, в воздухе (планеры, самолеты и т. д.).

LOW - Установить низкое графическое разрешение для предметов, находящихся, кроме Вас, в воздухе (планеры, самолеты и т. д.).

ANIMATIONS - Переход в следующее подменю:

ON - Установка отображения некоторых графических эффектов (например, клубы огня и дыма при стрельбе из пулемета).

OFF - Отключение отображения некоторых графических эффектов, (например. клубы огня и дыма при стрельбе из пулемета).

SELECTION DONE - Закончить установку параметров и вернуться в главное меню.

WORLD DETAIL - Переход в следующее подменю:

HIGH - Установить высокое графическое разрешение для предметов окружающей Вас обстановки (дома, река, и все тому подобное).

LOW - Установить низкое графическое разрешение для предметов окружающей Вас обстановки (дома, река, и все тому подобное).

VCR - Переход в следующее подменю:

OFF - Установка некоторых мелких параметров визуального контроля.

ON - Отключение некоторых мелких параметров визуального контроля.

SOUND - Переход в следующее подменю:

ALL ON - Включить звук работающего двигателя и звуковое сопровождение игры.

ENGINE OFF - Отключить звук работающего двигателя.

ALL OFF - Отключить звук работающего двигателя и звуковое сопровождение игры.

SELECTION DONE - Возврат в главное меню.

ABOUT BLUE MAX:

Эта команда отобразит справа окно, в котором Вы сможете прочитать информацию о тех, кто сделал графику, музыку и тому подобное для этой игры.

Нажатие любой клавиши вернет Вас в главное меню.

VIEW PILOTS LIST:

Здесь Вы можете увидеть таблицу:

NAMES	STATUS	SCORE	CAMPAIGN	AWARDS
Здесь указывается имя пилота	Здесь указывается состояние этого пилота (погиб, жив и т.д.)	Здесь указывается количество очков, набранных этим пилотом.	Здесь указывается количество боевых вылетов, совершенных этим пилотом.	Здесь указывается количество наград, полученных этим пилотом.

Нажатие любой клавиши вернет Вас в главное меню.

EXIT TO DOS:

Мгновенный выход в ДОС (запроса на подтверждение Вашего выбора нет!)

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ ПРИ РЕЖИМАХ "PRACTICE FLIGHT", "ACTION DOG FLIGHT" И "CAMPAIGNS" ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА (см. выше):

ESC - Возврат в главное меню.
F1, 9 - Вид спереди из пилотного отсека самолета с видом перекрестья пулемета.
F2, 0 - Вид слева из пилотного отсека самолета.
F3, "-" - Вид справа из пилотного отсека самолета.
F4, "=" - Вид сзади из пилотного отсека самолета.
F5 - Переключение с вида на самолет сзади на некотором расстоянии на вид спереди из пилотного отсека самолета, с видом перекрестия пулемета.
F9 - Переход в режим просмотра контрольной панели/возврат в вид спереди, из пилотного отсека самолета, с видом перекрестья пулемета либо иного другого, выбранного Вами.
F10 - Пауза (выход-нажатие любой клавиши).

ALT - Информация о клавише, которая переключает на обзор контрольной панели (клавиша F9).
UP, 8 - Перемещение самолета вниз.
DOWN, 2 - Перемещение самолета вверх.
LEFT, 4 - Перемещение самолета влево.
RIGHT, 6 - Перемещение самолета вправо.
5 - Автоматическое выравнивание самолета относительно "идеального" авиагоризонта.
ENTER - Огонь из пулемета.
B - Сбросить бомбу.

ПРИМЕЧАНИЯ: В самом низу экрана отображается следующая информация:
ALTITUDE 6506 - ВЫСОТА 6506
AIRSPEED 87 - СКОРОСТЬ САМОЛЕТА 87
DAMAGE 0 - СТЕПЕНЬ ПОВРЕЖДЕНИЯ 0

УПРАВЛЕНИЕ ПРИ РЕЖИМЕ ПРОСМОТРА КОНТРОЛЬНОЙ ПАНЕЛИ ПРИ РЕЖИМАХ "PRACTICE FLIGHT", "ACTION DOG FLIGHT" И "CAMPAIGNS" ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА (см. выше):

ESC - Возврат в главное меню.
9 - Вид спереди из пилотного отсека самолета, с видом перекрестья пулемета.
0 - Вид слева из пилотного отсека самолета.
"-" - Вид справа из пилотного отсека самолета.
"=" - Вид сзади из пилотного отсека самолета.
F9 - Переход в режим просмотра контрольной панели/возврат в вид спереди из пилотного отсека самолета, с видом перекрестия пулемета либо иного другого, выбранного Вами.
F10 - Пауза (выход-нажатие любой клавиши).
UP, 8 - Перемещение самолета вниз.
DOWN, 2 - Перемещение самолета вверх.
LEFT, 4 - Перемещение самолета влево.
RIGHT, 6 - Перемещение самолета вправо.
5 - Автоматическое выравнивание самолета относительно "идеального" авиагоризонта.
ENTER - Огонь из пулемета.
B - Сбросить бомбу.
O - Взгляд пилота влево.
P - Взгляд пилота вправо.
"[" - Взгляд пилота вверх.
"]" - Взгляд пилота вниз.
ALT - Возврат в главное меню.

ОПИСАНИЕ ЭКРАНА ПРИ РЕЖИМЕ ПРОСМОТРА КОНТРОЛЬНОЙ ПАНЕЛИ ПРИ РЕЖИМАХ "PRACTICE FLIGHT", "ACTION DOG FLIGHT" И "CAMPAIGNS" ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА:

В правой нижней части экрана сверху вниз отображается количество бомб и пулеметных патронов, оставшихся у Вас. Ниже отображается строка **"# SHOT DN 1"** - **"# СБИТО САМОЛЕТОВ 1"**.

Левее, в окошке, отображается следующая информация (таблица повреждений):
ACCUM DAMAGE 0% - Степень повреждений 0%

MAX CLIMB 100% - Максимальный подъем 100%
MAX RIGHT 100% - Максимальный крен вправо 100%
MAX LEFT 100% - Максимальный крен влево 100%
MAX SPEED 100% - Максимальная скорость 100%

При увеличении процента повреждений Ваш самолет частично теряет управление (становится "тупым") и выполнение маневров затрудняется.

Еще левее отображается окошко, где приводится часть клавиш управления самолетом.

В самом крайнем левом окошке сверху, слева направо, отображаются два прибора: - указатель авиагоризонта самолета в пространстве и часы с часовыми делениями. В середине этого окошка размешена линейка с надписью "FUEL" - указатель количества топлива, оставшегося у Вас. Еще ниже размещена градусная шкала с указанием частей света (W-WEST-ЗАПАД, S-SOUTH-ЮГ, N-NORTH-СЕВЕР, E-EAST-ВОСТОК). Рядом с ними указаны еще несколько клавиш управления самолетом.

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ ПРИ РЕЖИМАХ "PRACTICE FLIGHT", "ACTION DOG FLIGHT" И "CAMPAIGNS" ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ (см. выше):

УПРАВЛЕНИЕ ОБОИХ ИГРОКОВ:

"O", "1" - Просмотр окна с таблицей повреждений (см. описание выше).
"P", "2" - Просмотр окна с указанием клавиш управления первого или второго игрока.
"[", "3" - Просмотр показаний приборов (см. описание выше).
"]", "4" - Просмотр количества патронов и бомб, оставшихся у Вас (см. описание выше).
"0", "F1" - Вид спереди из пилотного отсека самолета с видом перекрестья пулемета.
"9", "F2" - Вид слева из пилотного отсека самолета.
"-", "F3" - Вид справа из пилотного отсека самолета.
"=", "F4" - Вид сзади из пилотного отсека самолета.
"UP", "X" - Перемещение самолета вниз.
"DOWN", "W" - Перемещение самолета вверх.
"LEFT", "A" - Перемещение самолета влево.
"RIGHT", "D" - Перемещение самолета вправо.
"5", "S" - Автоматическое выравнивание самолета относительно "идеального" авиагоризонта.

Примечание: После запятых указывается управление второго игрока.

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ ПРИ РЕЖИМЕ "PRACTICE STRATEGY" (см. выше):

"F1", "9" - Режим просмотра окружающей обстановки.
"F2", "0" - Режим просмотра статуса Вашей группы самолетов.
"F3", "-" - Произвести изменение перемещения Вашей группы самолетов.
"F4", "=" - Продолжить (возврат в режим просмотра окружающей обстановки).
"A", "6" - Взгляд пилота вправо.
"D", "4" - Взгляд пилота влево.
"W", "8" - Взгляд пилота вверх.
"X", "2" - Взгляд пилота вниз.
"F10" - Пауза - (выход-нажатие любой клавиши).

ПРИМЕЧАНИЕ:

При режиме одного игрока Вы играете против компьютера. В случае режима двух

игроков Вы играете друг против друга (первый игрок против второго игрока). Клавиши управления, которые идут после запятой, клавиши управления второго игрока.

НИЖНЯЯ ЧАСТЬ ЭКРАНА В РЕЖИМЕ ПРОСМОТРА ОКРУЖАЮЩЕЙ ОБСТАНОВКИ:

Управление первого игрока.

```
F1 EXAMINE WORLD        A    W
F2 EXAMINE STATUS
F3 SELECT MOVE          D    X
F4 DONE
```

Управление второго игрока.

```
9 EXAMINE WORLD         6    8
0 EXAMINE STATUS
- SELECT MOVE           4    2
= DONE
```

Строка "TOTAL TIME LEFT" - указание времени, оставшегося до конца игры. Строка "MOVE TIME LEFT" - указание времени, оставшегося у Вас, чтобы произвести стратегическую перестановку.

```
TOTAL TIME              L O O K
LEFT        885
                          UP
                      LEFT5%6RIGHT
MOVE TIME                  ^
LEFT        110       TAB  DOWN
                      DONE
```

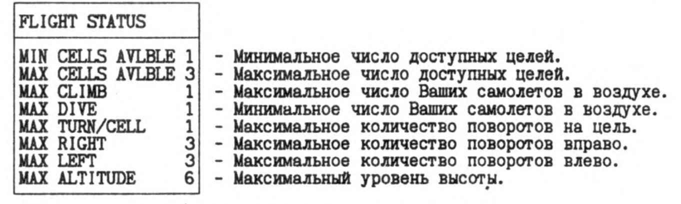
```
TOTAL TIME              L O O K
LEFT        885
                          UP
                      LEFT5%6RIGHT
MOVE TIME                  ^
LEFT        110       ENTER DOWN
                      DONE
```

Управление первого игрока. Управление второго игрока.

Вверху размещается основной игровой экран. На нем Вы можете увидеть свой самолет сзади, а в правом нижнем углу-свой уровень высоты (от 1 до 6).

НИЖНЯЯ ЧАСТЬ ЭКРАНА В РЕЖИМЕ ПРОСМОТРА СТАТУСА ВАШЕЙ ГРУППЫ САМОЛЕТОВ:

Вместо окна управления взглядом пилота и окна управления "LOOK" появляется следующее окно:



FLIGHT STATUS		
MIN CELLS AVLBLE	1	- Минимальное число доступных целей.
MAX CELLS AVLBLE	3	- Максимальное число доступных целей.
MAX CLIMB	1	- Максимальное число Ваших самолетов в воздухе.
MAX DIVE	1	- Минимальное число Ваших самолетов в воздухе.
MAX TURN/CELL	1	- Максимальное количество поворотов на цель.
MAX RIGHT	3	- Максимальное количество поворотов вправо.
MAX LEFT	3	- Максимальное количество поворотов влево.
MAX ALTITUDE	6	- Максимальный уровень высоты.

Для второго игрока - аналогично.

НИЖНЯЯ ЧАСТЬ ЭКРАНА В РЕЖИМЕ ИЗМЕНЕНИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ВАШЕЙ ГРУППЫ САМОЛЕТОВ:

Вместо окна "FLIGHT STATUS" появляется следующее окно:

```
W +    CELLS  1 - X
Q + ALTITUDE  3 - E
A └  TURNS    0 R D
R RESET    TAB DONE
```

"W", "UP" - Увеличить количество своих самолетов в воздухе.
"Q", "HOME" - Увеличить уровень высоты, на которой Вы находитесь.
"A", "LEFT" - Увеличить степень поворота в левую сторону.

"X", "DOWN" - Уменьшить количество своих самолетов в воздухе.
"E", "PGUP" - Уменьшить уровень высоты, на которой Вы находитесь.
"D", "RIGHT" - Уменьшить степень поворота в левую сторону.
"R", "?" - Восстановить прежнюю раскладку Ваших сил.
"TAB", "ENTER" - Подтвердить выбор и переместиться в режим просмотра окружающей обстановки. Затем не забудьте нажать "F4" или "=" для того, чтобы дать компьютеру понять, что теперь его очередь.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Клавиши управления, которые идут после запятой, - клавиши управления второго игрока. На основном игровом поле, покрытой шестиугольной сеточкой, показываются Ваши самолеты и их направление полета. Для второго игрока-аналогично.

ОБЩИЕ ПРИМЕЧАНИЯ:

В лобовую с самолетами не сходитесь-расстреляют сразу!!! Лучше заходите в хвост и добивайте. При бомбежке сначала найдите наземную цель (избавившись от самолетов врага), снизьтесь до минимума (40-80 метров по альтиметру), поймайте наземную цель в прицел, подлетите как можно ближе и сбрасывайте бомбу. После этого, проходя уже над наземной целью, сбросьте еще бомбу. Затем убедитесь в полном уничтожении наземной цели, пролетев над ней. И не допускайте того, чтобы рядом были самолеты противника!!!

DEMON STALKERS: Raid on Doomfane

1. Игровая среда

Злой волшебник Калврак (Calvrak) подчинил себе знаменитые Мраморные Пещеры (Marble Vaults), когда-то служившие лабораториями и жилищем добрых магов. На бой с Калвраком отправился отряд под предводительством самого Архимага.Но и им не суждено было вернуться.

И вот теперь эта задача ложится на Ваши массивные (а, может быть, и нет) плечи. Вам придется пройти 99 уровней - пещер, чтобы добраться до логова Калврака. Иногда для прохождения уровня достаточно быстро и часто работать мечом или стрелять из арбалета, а иногда понадобится пошевелить извилинами.

Учтите, что простая атака напролом не всегда подходит, - частенько на Вашем пути подбрасывают свитки с "Проклятием Медленной Смерти" (Slow Death Curse). Наткнувшись на них, персонаж начинает терять здоровье (см.раздел 2). Избавиться от проклятья можно, лишь перейдя на другой уровень. Однако в большинстве случаев он расположен слишком далеко и, пока Вы до него дойдете, от Вашего здоровья ничего не останется. Поэтому запоминайте расположения свитков с проклятием и не попадайтесь второй раз.

Другие свитки содержат полезную (опять-таки не всегда) информацию, сообщающую, какие действия Вам нужно совершить, чтобы успешно преодолеть данный уровень, дающую ценные советы или вводящую Вас в заблуждение. Несколько раз Вам попадутся свитки, повествующие о судьбе отряда Архимага, по следам которого Вы и идете.

Еще имеются свитки с "Заклинанием Смерти" (Death Spell). Применив это заклинание, Вы уничтожаете миньонов Калврака в определенном радиусе вокруг себя. Размер этого радиуса зависит от текущего значения Вашей магической мощи (см.раздел 2).

Последний из свитков - Score Bonus (дополнительные очки). Очки, полученные Вами после взятия этого свитка, автоматически удваиваются. Свиток действует в течении 30 секунд.

Кроме свитков, Вам будут попадаться реликвии, взяв которые Вы поднимете один из трех показателей персонажа (см.раздел 2).

Имеются также ключи, сундуки, еда и амулеты. Ключи служат для открывания дверей и закрытых сундуков.

В сундуках Вы можете найти сокровища (прибавляют Вам очки) и три особые реликвии: Кольцо Силы Воли, Поражающий Меч и Посох Жизни (см.раздел 2).

Еда прибавляет Вам здоровья (жизни), но будьте осторожны: иногда в нее добавляют яд (Poison), который, естественно, эту жизнь сокращает.

Амулеты делятся на:

Паралич (Paralisis) - персонаж на некоторое время замирает, становясь легкой добычей для чудовищ. Старайтесь перебить всех врагов, прежде чем взять амулет.

Скорость (Speed) - персонаж на некоторое время обретает способность двигаться с повышенной скоростью.

Хождение сквозь стены (Wall Walking) - персонаж может проходить сквозь стены, но только в том случае, если по другую сторону стены имеется свободное место. На время действия амулета в цветной рамке информации о персонаже горит квадратик с изображением кирпичной стены.

Невидимость (Invisibility) - персонаж на некоторое время становится невидим для чудовищ и может пройти мимо них и его никто не будет преследовать.

Открыть все двери (Open All Doors) - открывает двери и выпускает на волю чудовищ. В большинстве случаев Вам лучше этого избежать.

Сами двери бывают двух типов:

1 тип - чтобы их открыть, требуется ключ

2 тип - открываются при соприкосновении с персонажем. Обычно за такими дверьми беснуются чудовища и Вам лучше их сначала перебить, а потом открыть дверь.

На некоторых уровнях персонажу попадутся колокола. Коснувшись их, персонаж может (в зависимости от того, какого колокола он коснулся):

вызвать чудовищ (Summon Monsters) - в этом случае все чудовища вокруг бросятся к колоколу, не обращая внимания на персонаж, если тот не стоит у них на пути.

Разъярить чудовищ (Enrage Monsters) - лучше этого не делать, а если уж сделали, то живей затаитесь где-нибудь в укромном месте и дождитесь, пока колокол не перестанет бить.

Напугать чудовищ (Scare Monsters) - при Вашем приближении чудовища бросятся врассыпную.

Ввести чудовищ в заблуждение (Confuse Monsters) - чудовища потеряют ориентацию и не смогут действовать против Вас сообща.

Остановить время (Stop Time) - все чудовища замрут и Вы спокойненько можете с ними разделаться.

На каждом уровне персонажу придется встречать так называемые "Вихри" (Vortexes): - нечто в виде черепа, вокруг которого вращаются красные шары. Эти вихри порождают миньонов Калврака, и, до тех пор пока Вы не уничтожите вихрь, чудовища будут продолжать появляться и нападать на Вас.

Время от времени придется Вам иметь дело и с канализационными люками (Sewers), изображаемыми в виде круглых решеток на полу. Из них появляются крысы. В отличии от вихрей, уничтожить или закупорить люки невозможно. Но, если Вы встанете на сам люк, крысы не будут Вас кусать.

2. Персонажи

Для игры Вы можете выбрать одного из двух персонажей. Я потратил немало времени, пытаясь определить, который из них лучше, и пришел к выводу, что разница

чисто графическая.

Один - человечек в синем костюме с красным беретом, расправляющийся со своими противниками при помощи меча.

Второй - человечек в зеленом (судя по заставке - женщина) вооружен арбалетом.

Выбрать персонаж Вы можете курсорными клавишами.

Если Вы решите поиграть вдвоем с приятелем, Вам будут предоставлены оба персонажа сразу. При помощи курсорных клавиш Вы можете поменять персонажей местами.

После запуска игры клавишами F1 или F2 (см. раздел 3) перед Вами появится изображение некорой части текущего уровня, под которым в цветной рамке помещена информация о персонаже (персонажах).

Она состоит из:

- графы HEALTH (здоровье) - показывает очки здоровья персонажа;
- графы SCORE (очки) - показывает набранные Вами очки.

Под ними имеются три вертикальных столбика, показывающие текущие значения показателей персонажа. Красный столбик - сила атаки персонажа (при атаке мечом или арбалетом), желтый - его магическая мощь (чем она больше, тем больше радиус поражения чудовищ заклинаниями смерти), синий - показатель защиты (при соприкосновении с чудовищами). По ходу игры Вы можете увеличить каждый из них, найдя одну из реликвий.

Реликвии:

Пояс воина (Warrior's Belt) - увеличивает силу атаки

Жезл мага (Magician's Wand) - увеличивает магическую мощь

Шлем защиты (Helm of Defense) - увеличивает показатель защиты

Кольцо Силы Воли (Ring of Willpower) - без него Калврак на последнем уровне подчинит Вас своей воле.

Поражающий Меч (Sword of Slaying) - единственное оружие, которым Вы можете убить Калврака.

Посох Жизни (Staff of Life) - при его нахождении компьютер запоминает Ваши очки здоровья и в случае Вашей смерти восстанавливает их до запомненного значения.

Сбоку высвечиваются изображения Кольца Силы Воли, Поражающего Меча, Щита и Посоха жизни (если, конечно, Вы их нашли).

Еще ниже располагается строка, информирующая о содержимом карманов персонажа. Имейте в виду, что количество предметов в кармане ограничено! Заполняйте свои карманы с умом!

Изображение ключей показывает, сколько их у Вас в наличии на данную минуту.

Изображение черепов показывает, сколько заклинаний смерти имеется у Вас на текущий момент.

3.Управление игрой

После заставки перед Вами появится главное меню, состоящее из:

F1 - играет один игрок
F2 - играют два игрока
F3 - восстановление запомненной игры
F4 - подсказка о клавишах управления разными игроками
F5 - выход в DOS

По ходу игры Вы можете вызвать игровое меню, нажав "ESC".

Оно состоит из:

ESC - продолжить игру

F1 - сохранить (запомнить) игру
F2 - сдаться (в этом случае компьтер откроет все двери на уровне)
F3 - вкл / выкл звук
F4 - прекратить игру и вернуться к главному меню. После выбора этой опции компьютер потребует подтверждения (Are You Sure?), на которое Вы должны ответить "Y".

Теперь об управлении персонажами.

Если Вы играете один, то клавиши управления такие:

Передвижение персонажа - курсорные клавиши или клавиши 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 на цифровой клавиатуре.

Удар мечом или выстрел из арбалета - пробел (SPACE).

Применение магии - ввод (ENTER).

Если же персонажей двое, то добавляются следующие клавиши:

Передвижение персонажа - E, R, T, D, G, C, V, B.

Применение оружия - TAB.

Применение магии - Z.

4.Зверинец

Миньоны Калврака, как я уже говорил, порождаются вихрями и канализационными люками.

Безумные маги (Mad Mages) - бывшие добрые маги, порабощенные волей Калврака. Изображаются в виде людей в рясах.

Имейте в виду, что у них тоже существует показатель защиты, зависящий от степени их фанатизма (Fanaticism). Так что не удивляйтесь, когда Вам придется атаковать некоторых безумных магов по несколько раз подряд, прежде чем Вы их убьете.

Призраки (Ghousts) - этих Вы узнаете без труда. Показателя защиты у них нет, зато они запрсто могут ходить сквозь стены.

Крысы (Rats) - ну, с этими все ясно и без моих слов.

Не забудьте о свойствах канализационных люков (см. раздел 1)!

Элементальные дервиши (Elemental Dervishies) - самые неприятные противники. Дело в том, что вблизи от персонажа они способны похищать содержимое его карманов, в том числе и заклинания смерти. Правда, на одном уровне Вам здорово пригодится эта их способность облегчать Вас. Изображаются в виде вращающегося пропеллера с тремя изогнутыми лопастями.

Кусаки (Swappers) - хищные растения. Изображаются в виде гигантских мухоловок. До тех пор, пока Вы не соприкоснулись с ними или не нанесли по ним удар, они мирно спят. Но стоит потревожить хотя бы одного из них в любой части данного уровня, как ВСЕ остальные кусаки на этом уровне начинают нападать на Вас. Смотрите, куда идете! Правда, если Вы уничтожаете часть из них заклинанием смерти, остальные на Вас не нападают.

5. Пароли

В некоторых случаях при переходе с одного уровня на другой Вам будут попадаться свитки с посланиями, оставленными отрядом Архимага (см. раздел 1). Правильно ответив на вопрос, заданный в конце свитка, Вы получаете дополнительные очки здоровья. В 99%
для правильного ответа надо только внимательно прочитать сам свиток. Лишь однажды мне попался вопрос, потребовавший вспомнить содержание свитка, встреченного ранее на уровне. Тем не менее я даю Вам Часть паролей, чтобы у Вас было время привыкнуть к внимательному чтению свитков Архимага. Второй вопрос, задаваемый в свитках судя

по всему, был частью защиты игры. Во всяком случае, я так и не смог ни разу извлечь из него что-нибудь путевое. Печатайте, что угодно.

А теперь пароли (не все!):

1. CALVRAK
2. GRINDLEWALD
3. VORTEXES
4. SLOW DEATH CURSE
5. GINGLEBRIX (вот тот единственный вопрос,о котором я говорил выше)
6. BELL TOWERS
7. LIFE
8. NONE
9. RATS
10. BLOODAXE
11. 66
12. MELACK

DOGFIGHT 2000

...F-16 начал плавный заход в атаку на одиноко парящую внизу этажэрку Sopwich Camel. Сначала можно поиграть подумал пилот. Несколько стремительных виражей перед носом обалделого пилота Sopwich, резкий набор высоты и пуск мощной ракеты из пикирования закончили воздушный бой.

Игра DOGFIGHT 2000 (собачья схватка) это симулятор полетов на различных типах самолетов. В этой игре Вы даже можете драться на современном F-16 с его разнообразнейшим вооружением и кучей ракет с самолетами Первой Мировой Войны, или разгромить пяток Мессершмитов на МИГ-25. А если Вы считаете себя асом то смело летите на какой-нибудь этажерке против Фантома. Вы также можете выполнять какую-либо миссию, например разгромить базу во Вьетнаме или в Корее. Причем можно выбирать любую сторону за которую сражаетесь. Также Вы можете подраться на дуэли в разных исторических периодах. Так, что эта игра весьма разнообразна.

Дополнительные Клавиши

выбрать Самого Близкого Врага (в воздухе) - "Y"
выбор Самого Близкого Врага (на земле) - "U"
Кроме "T" которая выбирает мишень в режиме F3, F4, F5, F9 и F10.

Клавиша <Backspace> больше не выбирает цель (как в других версиях). Использование клавиши <Backspace> заменилось дополнительными клавишами (см. выше).

Используемые звания

Внутри Mission Roster, имеется структура рангов для игры.
В порядке убывания:

Colonel
Lieutenant Colonel
Major
Captain
1st Lieutenant
2nd Lieutenant

При появлении Вашего имени в списке, Вам будут давать ранг 2-го Lieutenant. Чтобы получить повышение Вы должны заслужить медали в ряде сценариев. Высшую награду которую Вы можете получить - это Medal of Honour.

Roland SCC1/General MIDI

В игре имеется драйвер музыкальной карты Roland SCC1/General MIDI.

Чувствительность управления

Чувствительность управления Джойстика может быть установлена в Меню. Конфигурации для одного из трех уровней: НОРМАЛЬНЫЙ, СРЕДНИЙ или ПРЕКРАСНЫЙ. Эта опция может также изменяться во время игры используя Alt-S.

Вы также можете изменить параметры:

Accelerated Time	- Ускорение времени
Intercept mode	-
Map Detail level	- Детали на Карте
Horizon on/ off	- Вкл/выкл горизонта
Auto Intercept Mode	-
Chaff and Flares available	- Можно ли использовать сигнальные ракеты и ложные мишени

Меню Звука

В игре, Вы можете конфигурировать звук используя "ALT V":

No sound	- Вообще без звука
Engine noise off	- Без шума двигателя
All sound	- Все звука

Меню Конфигурации

Вводя игру впервые, Вы увидите Configuration Menu позволяющее Вам настроить игру Dogfight так как Вы хотите. После того, как Вы установили конфигурацию игры (установки достаточно просты поэтому Вы сами в них без всякого труда разберетесь) Вам будет предложено выбрать один из трех основных видов игры:

Duel Mode - Дуэль (вы один на один встречаетесь с противником) и показываете величайший уровень мастерства. При выборе этого вида игры Вы также выберете как Вы хотите встречаться с противником: лоб в лоб, сбоку, сзади др.

Mission - Миссия Здесь все просто. Вы летите и выполняете миссию. Сами выбираете время дейсвия и район.

What if? - Что если? Самый интересный случай. Здесь Вы сможете встретиться на любом самолете с любым противником (даже с несколькими) Получается весьма здорово, если воевать на F-16 против кучи "этажерок" времен Первой Мировой. Однако не обольщайтесь, это весьма непросто.

1. При пуске ракет, сигнальных ракет и ложных мишеней выдается краткое сообщение

2. Когда Вы приземляетесь на любом аэродроме, Вы будете повторно целиком вооружены и заправлены.

3. Вы будете также получать chaff (ложные цели) и замененные сигнальные ракеты. Повреждение(Повреждения не будут восстанавливаться).

4. Если Вы играете в Dogfight по модему Ваш комьпьютер, соединяется с сетью, вы будете получать сетевые сообщения. Они могут появляться на экране в любое время

в течение игры.

5. Перед вылетом на дуэль Вы имеете только 200 снарядов для пушки или 200 патронов для пулемета.

6. Кроме пусковых установок SAM на земле, имеются также пусковые установки обеспечивающие защиту определенных кораблей на Фолклендских островах (Falklands).

Посадка Самолета

Приземляться на кораблях-носителях, можно или на Sea Harrier или Фантоме F4, Вас автоматически помещают в ангар авианосца.

Игра по Модему: Строка Инициализации

При вызове Вашего модема через Экран Установки Модема Вас обеспечивают опцией корректировки строки инициализации модема. В большинстве случаев строка по умолчанию будет правильной, но в случае необходимости нажатием на "Init String" Вы можете ее изменить.

Теперь клавиши управления:

Вверх	- Набрать высоту
Вниз	- Опуститься
Вправо	- Поворот Вправо
Влево	- Поворот Влево
"+"	- Увеличить скорость. Взлет.
"-"	- Уменьшить скорость.Посадка.
"Enter"	- Выбор оружия.
"Spase"	- Стрельба
F1-F9	- Озор с разных сторон
F10	- Вызов карты

ПРИЯТНОЙ ИГРЫ!

DUNE 2: The Building of A Dynasty

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: нижеследующие замечания ни в коем случае не претендуют на истину в последней инстанции. Вполне вероятно, что в процессе игры Вы выработаете свои собственные тактику и стратегию сражений, отличную от моей, позволяющие Вам выиграть быстрее и с меньшими потерями. Что ж, такова жизнь. Но я хочу веритть и искренне надеюсь, что мой скромный труд поможет Вам получить несколько часов наслаждения от игры.

1. Игровая среда

Как и игра "Дюна", "Дюна 2": "Основание династии" создана по мотивам известнейшей на загнивающем Западе серии книг американского писателя-фантаста Фрэнка Херберта (Frank Herbert) среди которых: "Дюна", "Дети Дюны", "Мессия Дюны", "Бог-Император Дюны", "Еретики Дюны" и т.д.

Для тех, кто не читал книг и не играл в первую "Дюну", кратко объясняю ситуацию.

В отдаленном будущем Человек нашел способ достичь далеких звезд. И теперь для своих путешествий по Вселенной ему требуется уникальное вещество, получившего название "Специя" (Spice). Специя представляет собой особое вещество, которое в переработанном виде способно расширять человеческое сознание. Его применяют Навигаторы при перемещении в космосе. Единственным местом в изученной части

Вселенной, где обнаружена специя, является планета Арракис (Arrakis). Однако в просторечии планету называют Дюна.

Дюна вся сплошь покрыта песками, лишь кое-где на поверхность выступают каменные участки. На планете обитают Вольные Люди (Fremen), сумевшие идеально приспособиться к жизни в пустыне.

Из-за своих свойств специя исключительно важна для существования Империи, которой правит император Шаддам IV (Shaddam IV). Он держит Империю в повиновении при помощи своих солдат-фанатиков сардаукаров (Sardaukars).

Движимый какими-то своими тайными причинами, Император объявил нечто вроде соревнования за право обладания Дюной для трех великих Домов: "благородных" Атрейдесов, "коварных" Ордосов и "злых" Харконненов. В игре эпитеты отражают лишь характер фраз, с которыми к Вам будет обращаться Ваш ментат и еще содержание маленького мультфильма, который Вы сможете увидеть после Вашей окончательной победы (если, конечно, Вы до нее доживете). В этом отношении самый "морально-удовлетворяющий" мультик (на взгляд всех, с кем автору доводилось по этому поводу общаться) у Харконненов. Впрочем, выиграйте игру и судите сами.

Правила соревнования, предложенные Императором просты: никаких правил, выигрывает победитель.

А победитель может быть лишь один...

2. Управление игрой

Как только Вы запустили игру, компьютер проиграет заставку. Если не хотите ее смотреть (зря, между прочим), просто нажмите пробел.

Перед Вами появится главное меню, где Вы можете:
- начать игру (Play Game)
- снова посмотреть заставку (Replay Introduction)
- загрузить сохраненную игру (Load Saved Game)
- выйти в DOS (Exit Game)
- посмотреть лучшие результаты (View Hall of Fame)

Когда Вы начнете игру, Вам будет предложено присоединиться к одному из трех соперничающих Домов. Советую начать с Харконненов или Атрейдесов. Выиграть за Ордосов трудновато, поскольку у них самый бестолковый набор войск.

После выбора Дома перед Вами появится изображение ментата.

Ознакомившись с приказами начальства, переходите к делу (кликните на "Proceed").

Теперь перед Вами масштабная карта (МК), командный экран (КЭ), радарный экран (РЭ), строка текстовых сообщений (СТС), два меню и счетчик кредитных единиц.

Меню расположены в верхней части экрана в виде панелей с надписями "Mentat" и "Options". Меню "Mentat" позволяет Вам спросить у ментата совет, снова ознакомиться с приказами, информацией о трех Домах (с точки зрения Вашего Дома), машинах и сооружениях, которые Вы можете произвести в данном сражении. Меню "Options" позволяет Вам загрузить или запомнить игру, перейти в игровое меню (Game Menu), выйти из игры, вернуться к игре. Игровое меню позволяет вкл./откл. музыкальное и/или звуковое сопровождение, вкл./откл. подсказку (Hints - не отключайте), вкл./откл. автоматическое перемещение МК по району боевых действий (Auto Scroll - не отключайте), вернуться в предыдущее меню.

Слева от меню счетчик кредитных единиц, показывающий, сколько у Вас имеется средств на строительство сооружений базы и производство боевой техники. Когда средства иссякнут, Вам придется добывать специю.

Внизу под меню расположена СТС, на которой высвечивается информация о ходе

производства на Вашей базе и о машинах, отмеченных курсором.

Большую часть дисплея занимает МК, показывающая выбранный Вами квадрат района боевых действий. Вы можете двигать МК, подведя стрелку курсора к одной из сторон квадрата. Если у Вас включена опция "Auto Scroll" (см. "Игровое меню"), МК сдвинется сама. Если эта опция отключена, Вам придется нажимать правую кнопку мыши и тянуть МК в желаемом направлении. Положение МК на всем районе боевых действий Вы можете контролировать на РЭ, на котором область, показываемая МК, обозначена белой рамкой. Территория, не обследованная Вашими машинами, закрыта на МК и РЭ черным цветом.

РЭ расположен в правом нижнем углу дисплея и показывает весь район боевых действий. Ваша база и войска обозначены цветом Вашего Дома (Харконнены - красный, Атрейдесы - синий, Ордосы - зеленый), база и войска противника - его. Кликая на РЭ, Вы можете перемещать МК по району боевых действий более быстро. Учтите, что до тех пор, пока Вы не построите радарный пост, на РЭ будут видны лишь контур МК и Ваша база.

КЭ расположен в правом верхнем углу дисплея и предназначен для отдания приказов Вашим войскам и базе.

Пример: Вам надо отдать приказ "Атаковать" тяжелому пехотинцу. Подведите к нему на МК курсор-стрелку и кликните. Пехотинец окажется отмеченным мигающим белым косым перекрестием, а на РЭ появится название данной боевой единицы (оно дублируется на СТС), под ним - маленькая картинка с его изображением, под ней - шкала повреждений, под ней - панели с опциями управления. Выбираем комманду "Attack", подводим к ней курсор и делаем клик. КЭ изменится, на нем появится надпись "Select Target". Курсором на МК выбираем цель и делаем на ней клик. На КЭ панель "Attack"
загорится красным цветом - это значит, что приказ получен и пехотинец выполняет его в данный момент.

Другой пример: Вам надо построить на стройплощадке МБП и установить ее. Подведите курсор к зданию стройплощадки и кликните. Контур здания начнет мигать белой рамкой. На КЭ появится название данного сооружения (оно дублируется на СТС), под ним - картинка с ее изображением, под ней - шкала повреждений, под ней панель с изображением строящегося сооружения и количества МБП, необходимого под фундамент для него. Кликните на изображении стройплощадки. Дисплей изменится - в верхнем правом углу по-прежнему будет счетчик кредитов, под ним - СТС, под ней - большая картинка с изображением какого-нибудь сооружения, под ней - две панели с надписями "Build This" и "Resume Game", в левом верхнем углу - вертикальный столбик с изображениями разных сооружений, под ним - две стрелки: вверх и вниз. При помощи этих стрелок выберите картинку с изображением МБП и кликните на ней. Контур картинки начнет мигать белым цветом и она будет продублирована на большой картинке, а на СТС появится название данного сооружения и его цена. Кликните на панели "Build This" и Вы снова окажетесь на КЭ, где будет в процентах показываться ход строительства. После окончания строительства на КЭ появится надпись: "Select Place To Build". Укажите место, куда Вы хотите установить МБП. Если после этого Вам по-прежнему надо строить МБП, просто кликните на нижней панели КЭ. Если же требуется построить что-нибудь другое, повторите всю процедуру снова.

Управление всеми остальными войсками и сооружениями базы (фабриками, казармами и пр.) осуществляется аналогично.

3. Строительство базы

Во все времена и во всех войнах побеждал в первую очередь тот, у кого были сильнее

тылы, обеспечивающие действующую армию всем необходимым. В данной игре Ваш тыл - это Ваша база.

Для ее строительства Вам потребуются денежные средства - кредиты. Их Вы можете добыть, построив предприятие для переработки специи. В этом случае компьютер автоматически выдаст Вам комбайн, который Вы отправите за специей.

Учтите - не все сооружения будут Вам доступны с самого начала игры. Кроме того, некоторые из них Вы сможете построить, лишь предварительно построив другие (см. список внизу).

Строительство всех сооружений базы необходимо вести в соответствии с определенными требованиями. Вот они:

1. Строить что-либо можно лишь на каменистых участках поверхности планеты.
2. Под влиянием погодных условий все сооружения со временем ветшают. Чтобы этот процесс протекал как можно медленнее, устанавливайте любые сооружения на заблаговременно заложенный фундамент (бетонные плиты) и следите за энергией, вырабатываемой Вашими ветроловушками - если ее окажется недостаточно, процесс пойдет значительно быстрее. Однако рано или поздно состояние Ваших сооружений все равно ухудшится. Вы сможете убедиться в этом, взглянув на шкалу повреждений. Как только повреждения достигнут значительных размеров (начнут приближаться к середине шкалы), произведите ремонт.
3. Строить фундамент (сооружение) можно, лишь соприкасаясь со стороной или углом другого Вашего здания.

ВНИМАНИЕ: Вы можете обойти это правило, произведя ПСМ (см. раздел "Колесные машины").

Теперь я дам перечень сооружений, который Вы можете построить в ходе игры.

1. Стройплощадка (Construction Yard) - единственное сооружение, автоматически выдаваемое Вам в начале каждой игры компьютером.

Предназначение: строить все другие сооружения Вашей базы.

Фундамент: не требуется.

Энергия: автономна.

Недостаток: не может строить другую стройплощадку - для этого Вам необходимо произвести ПСМ (см. раздел "Колесные машины").

2. Маленькая бетонная плита - МБП (Small Concrete Slab)

Предназначение: служит фундаментом.

Энергия: не требуется.

Недостаток: маленький размер, следовательно, медленная скорость строительства.

3. Большая бетонная плита (Large Concrete Slab)

Предназначение: служит фундаментом.

Энергия: не трибуется.

Достоинство: в четыре раза больше, чем МБП, следовательно, более высокая скорость строительства.

4. Ветроловушка (Windtrap)

Предназначение: предоставляет энергию для Вашей базы.

Фундамент: 4 МБП.

Энергия: выдаст 100 единиц энергии.

5. Предприятие по переработке специи (Spice Refinery) - можно построить лишь после ветроловушки.

Предназначение: превращает добытую Вашими комбайнами специю в кредиты.

Фундамент: 6 МБП.

Энергия: 30 единиц.

6. Хранилище переработанной специи (Spice Silo) - можно построить лишь после предприятия по переработке специи.

Предназначение: хранить переработанную специю (т.е. действует вроде банка, в котором Вы храните свои деньги).

Фундамент: 4 МБП.

Энергия: 5 единиц.

7. Радарный пост (застава) - можно построить лишь после ветроловушки.

Предназначение: помогает Вам управлять Вашими машинами на расстоянии (не надо перемещать МК курсором, достаточно кликнуть на нужном участке района боевых действий на РЭ).

Фундамент: 4 МБП.

Энергия: 30 единиц.

8. Казармы (Barracks) - можно построить лишь после радарного поста.

Предназначение: для производства легкой пехоты (Харконнены не могут строить это сооружение).

Фундамент: 4 МБП.

Энергия: 20 единиц.

9. Предприятие по производству тяжелой пехоты (WOR) - можно построить лишь после радарного поста.

Предназначение: и так понятно.

Фундамент: 4 МБП.

Энергия: 20 единиц.

10. Фабрика по производству легких машин (Light Vechile Factory) - можно построить лишь после предприятия по переработке специи.

Предназначение: и так понятно.

Фундамент: 4 МБП.

Энергия: 20 единиц.

11. Фабрика по производству тяжелых машин (Heavy Factory) - можно построить лишь после фабрики по производству легких машин.

Предназначение: и так понятно.

Фундамент: 6 МБП.

Энергия: 35 единиц.

12. Фабрика высоких технологий (High-Tech Factory) - можно построить лишь после фабрики по производству легких машин.

Предназначение: для производства летательных аппаратов.

Фундамент: 6 МБП.

Энергия: 35 единиц.

13. Космопорт (Star Port) - можно построить лишь после предприятия по переработке специи.

Предназначение: позволяет привозить на Вашу базу заказанные Вами боевые машины с орбитального склада.

Фундамент: 6 МБП.

Энергия: 80 единиц.

14. Ремонтное прдприятие (Repair Facility) - можно построить лишь после фабрики по производству тяжелых машин.

Предназначение: ремонтировать поврежденные в бою машины.

Фундамент: 6 МБП.

Энергия: 20 единиц.

15. Исследовательский центр IX (House of IX) - можно построить лишь после космопорта.

Предназначение: предоставить научный потенциал для создания секретного оружия для каждого Дома.

Фундамент: 6 МБП.

Энергия: 40 единиц.

16. Стена (Wall) - можно построить лишь начиная с боя # 4.

Предназначение: служит для пассивной защиты Вашей базы.

17. Орудийная башня (Turret) - можно построить лишь после боя # 5.

Предназначение: служит для активной защиты Вашей базы на коротком расстоянии.

Фундамент: 1 МБП.

Энергия: 10 единиц.

18. Ракетная орудийная башня (Rocket Turret) - можно построить лишь после боя # 6.

Предназначение: служит для защиты Вашей базы на среднем и коротком расстоянии.

Фундамент: 1 МБП.

Энергия: 25 единиц.

19. Дворец (Palace) - можно построить лишь после космопорта.

Предназначение: бесплатно производит особый вид вооружений для каждого из Домов - "Руку Смерти" для Харконненов, диверсантов для Ордосов, Вольных Людей для Атрейдесов.

Фундамент: 6 МБП.

Энергия:

4. Вооружение

Вооружение всех трех враждующих Домов представлено в порядке возрастания огневой мощи и брони, НО НЕ СКОРОСТИ хода.

Пехотные подразделения

Сначала Вы можете производить лишь одного пехотинца за раз, но после усовершенствования казарм (для легкой пехоты) или WOR (для тяжелой) Вам станет доступно уже целое подразделение из 3-х человек (начиная со сражения # 3).

1. ***Диверсанты (Saboteurs)*** - см. раздел " Особое оружие Дома Ордосов"
2. ***Легкая пехота (Light infantry)***

Огневая мощь: самая легкая.

Броня: самая легкая.

Передвижение: на ногах.

Достоиство: дешевизна производства.

Недостатки: помимо вышесказанного легкая пехота частенько промахивается при стрельбе.

Данный род войск недоступен для массового производства для Дома Харконненов.

Опции управления:

Атаковать (Attack) - после выбора этой опции Вам необходимо будет указать цель, которую пехотинец (пехотное подразделение) будет атаковать до полного уничтожения цели или самого пехотинца. После уничтожения цели пехотинец перейдет в состояние "Guard".

Двигаться (Move) - после выбора этой опции Вам необходимо будет указать место, куда Вы желаете послать Вашего пехотинца. Достигнув ее, пехотинец перейдет в состояние "Guard".

Отступить (Retreat) - после выбора этой опции пехотинец автоматически отступит к Вашей базе. Данная опция выбирается компьютером в том случае, если от пехотного подразделения из трех человек остался только один пехотинец.

Охранять (Guard) - после выбора этой опции пехотинец (подразделение) прекращает движение и замирает на месте. Если мимо него проходит враг на расстоянии выстрела, пехотинец автоматически (без Вашего приказа) начинает атаковать его. Но если враг не останавливается, пехотинец его не преследует.

3. ***Тяжелая пехота (Heavy Troopers)***

Огневая мощь: средняя.

Броня: средняя.

Передвижение: на ногах.

Достоинства: имеет оружие дальнего радиуса действия (ракеты), скорость передвижения выше, чем у легкой пехоты.

Недостаток: гусеничные машины могут их просто давить.

Опции управления: те же, что и у легкой пехоты.

4. ***Вольные люди (Fremen)*** - см.раздел "Особое вооружение Дома Атрейдесов".

Колесные машины

1. ***Передвижная строительная машина - ПСМ (Mobile Construction Vehile - MCV)*** - представляет собой колесную платформу со строительным оборудованием. При использовании опции "Deploy" превращается в обычную стройплощадку (см. раздел "Строительство базы").

Огневая мощь: нет.

Броня: средняя.

Передвижение: на колесах.

Достоиство: может передвигаться, следовательно, Вы сможете построить новые сооружения базы в любом месте участка боевых действий.

Недостаток: очень высокая цена производства.

Опции управления:

Разместиться (Deploy) - снять строительное оборудование с платформы и создать стройплощадку. Разместиться можно только на каменистом участке местности.

Двигаться (Move) - то же, что и у пехоты.

Остановиться (Stop) - остановиться на месте.

Отступить (Retreat) - то же, что и у пехоты.

2. ***Трехколесный вездеход "Разбойник" (Ordos Raider Trike)*** - см. раздел "Особое оружие Дома Ордосов"

3. ***Трехколесный вездеход - трайк (Trike)***

Огневая мощь: средняя.

Броня: средняя.

Передвижение: на колесах.

Данный вид боевой машины недоступен для массового производства для Дома Харконненов.

Опции управления: те же, что и у пехоты.

4. ***Четырехколесный вездеход - скводд (Squad)***

Огневая мощь: средняя.

Броня: средняя.

Передвижение: на колесах.
Достоинства: более сильная броня, чем у трайков.
Опции управления: те же, что и у трайков.

Гусеничные машины

1. ***Комбайн (Harvester)*** - предназначен для собирания специи.
Огневая мощь: нет.
Броня: средняя.
Передвижение: на гусеницах.
Опции управления:
Собирать урожай (Harvest) - после выбора этой опции Вам необходимо указать месторождение специи, которое будет разрабатывать комбайн. Выработав все месторождение, комбайн перейдет в состояние "Return" (если он полон на 100%) или в состояние "Stop" (если он полон не до конца).
Двигаться (Move) - то же самое, что и у пехоты.
Остановиться (Stop) - после выбора этой опции комбайн прекратит всякую деятельность и замрет на месте (полезно, когда по каким-то причинам желательно временно остановить добычу специи или когда рядом блуждает песчаный червь).
Возвратиться на базу (Return) - вернуться на перерабатывающий завод и разгрузить собраную специю. После разгрузки комбайн автоматически отправится добывать специю (если месторождение еще до конца не выработано) или замрет рядом с перерабатывающим заводом в состоянии "Stop" (если запас специи исчерпан).
2. ***Танк "Отклонятель" (Deviator Tank)*** - см. раздел "Особое оржие Дома Ордосов".
3. ***Боевой танк (Combat Tank)***
Огневая мощь:
Броня:
Передвижение: на гусеницах.
Достоинства: сравнительная дешевизна производства, неплохая скорость (особенно у боевых танков, производимых Домом Ордосов) и огневая мощь.
Опции управления: те же,что и у пехоты.
4. ***Ракетный танк / Ракетная пусковая установка (Rocket Tank / Launcher)***
Огневая мощь:
Броня: средняя.
Передвижение: на гусеницах.
Достоинства: может поражать цели на большом удалении (это свойство особенно полезно при атаках ракетных башен - см. раздел "Сражение #"), а также имеет самую высокую скорость хода среди танков.
Недостатки: слабая броня - даже "разбойник" может нанести данному танку значительные повреждения. Кроме этого, ракеты на близком расстоянии "скользят" по корпусам машин противника, не причиняя им никакого вреда.
Опции управления: те же, что у боевых танков.
5. ***Осадный танк (Siege Tank)***
Огневая мощь: в два раза больше, чем у боевого танка.
Броня:
Передвижение: на гусеницах.
Достоинство: и так ясно.
Недостаток: малая скорость хода, вследствие чего осадный танк легко можно обойт (но глупый компьютер редко это делает).

Опции управления: те же, что и у боевых танков.

6. ***"Звуковой" танк (Sonic Tank)*** - см. раздел "Особое оружие Дома Атрейдесов"

7. ***Танк "Опустошитель" (Devastotor Tank)*** - см. раздел "Особое оружие Дома Харконненов"

Летательные аппараты

По ходу игры Вы можете строить еще и летательные аппараты. К сожалению, они управляются автоматически (т.е. компьютером).

1. ***Универсальный перевозчик (All - Purpose Carryall)***

Огневая мощь: нет.

Броня: слабая.

Передвижение: судя по картинке, при помощи турбин.

Достоинство: высокая скорость хода, неуязвимость для вражеского оружия (кроме тех редких случаев,когда он пытается подобрать на поле боя поврежденную машину и отвести ее в ремонтное предприятие. Если в этот момент противник ведет огонь по данной машине, он может уничтожить и перевозчика).

Недостатки: высокая стоимость производства.

2. ***Орнитоптер (Ornitopter)*** - летательный аппарат с машущими крыльями.

Огневая мощь: средняя.

Броня: слабая.

Передвижение: за счет взмахов крыльев.

Достоинство: высокая скорость хода.

Недостатки: высокая стоимость производства, уязвимость для ракетных башен противника. В общем, довольно бестолковая машина, пригодная лишь для быстрого обнаружения базы противника.

Данная машина недоступна для производства для Дома Харконненов.

3. ***Фригат (Frigate)*** - космический корабль, служащий для доставки на Вашу базу машин, заказанных Вами на орбитальном складе.

Особое вооружение

Перечисленные ниже машины состоят на вооружении только одного конкретного Дома.

Дом Харконненов

1. Танк "Опустошитель" (Devastator Tank)

Огневая мощь: самая тяжелая среди танков.

Броня: самая мощная среди всех боевых машин.

Передвижение: на гусеницах.

Особые качества: механизм саморазрушения (Destruct). При его активировании танк взрывается подобно бомбе, нанося окружающим объектам значительный ущерб. Это качество наиболее эффективно против сооружений базы противника.

Недостатки: малая скорость хода.

Опции управления: те же, что и у обычных танков плюс опция "Destruct".

2. "Рука Смерти" (Death Hand) - представляет собой баллистическую ракету с разделяющейся головной частью.

Огневая мощь: очень тяжелая.

Броня: отсутствует.

Передвижение: ракетный двигатель.

Достоинства: Не может быть сбита никакими имеющимися огневыми средствами.

Способна при точном попадании полностью уничтожить любое сооружение базы противника в любой точке района боевых действий.

Недостаток: очень малая точность попадания (но это легко обойти - см. раздел "Бой #8" для дома Харконненов).

Дом Ордосов

1. Диверсант (Sabateur)

Огневая мощь: отсутствует.

Броня: отсутствует.

Передвижение: на ногах.

Особые качества: несут с собой взрывчатый заряд, способный полностью уничтожить сооружение базы противника. На МК диверсант невидим, за его продвижением вперед можно проследить лишь по РЭ - Вы заметите зеленую точку, движущуюся по прямой от Вашего дворца к ближайшему сооружению базы противника. Когда диверсант проходит по неразведанной территории (черный фон), он открывает дорогу, как любое другое Ваше подразделение.

Достоинство: его производство ничего Вам не стоит.

Недостатки: Вы не можете его контролировать, Вследствие чего он упрямо прет вперед, пока первое же встречное подразделение противника его не уничтожает (брони-то нет).

В общем, самое бестолковое войско из всех, встречающихся по ходу игры.

2. Трехколесный вездеход "Разбойник" (Ordos Raider Trike)

Огневая мощь: легкая.

Броня: легкая.

Передвижение: на колесах.

Особые качества: очень высокая скорость хода и относительная дешевизна производства.

Опции управления: те же, что и у трайков.

3. Танк "Отклонятель" (Deviator Tank)

Огневая мощь: отсутствует.

Броня: средняя.

Передвижение: на гусеницах.

Особые качества: стреляет ракетами, снаряженными нервным газом, вызывающим временное помутнение рассудка у противника, отчего последний начинает воевать против своих. В игре это означает, что на короткое время Вы получаете возможность управлять этим подразделением противника.

Достоинства: и так ясно.

Недостатки: на коротких дистанциях также беззащитен, как и обычный ракетный танк. Плюс малая продолжительность действия нервного газа. Я рекомендую использовать данный тип вооружения только для борьбы с "Опустошителями" Дома Харконненов.

Опции управления: те же,что и у ракетных танков.

Дом Атрейдесов

1. "Звуковой" танк (Sonic Tank)

Огневая мощь: звуковой излучатель.

Броня: средняя.

Передвижение: на гусеницах.

Особые качества: бьет звуковой волной, разрушающей строения, боевую технику и живую силу противника.

Достоинства: наносит значительные повреждения на больших расстояниях.

2. Вольные Люди (Fremen) - то же самое, что и тяжелая пехота Дома Харконненов.

   Огневая мощь: средняя.

   Броня: средняя.

   Передвижение: на ногах.

   Особые качества: произвольно появляются в любой точке района боевых действий, даже в непосредственной близости от базы противника.

   Достоинства: их производство Вам ничего не стоит.

5. Стратегия и тактика боев

Дом Харконниенов

Сражение #1 - "Проба сил".

Ситуация предельно проста. Никаких баз противника на данном участке нет. Имеются лишь несколько мелких его подразделений. Правда и силенки у Вас слабоваты. Пару колесных вездеходов оставьте на первых порах возле базы на случай отражения атаки случайно прорвавшегося солдата противника. А остальные пусть бредут по неизведанным просторам участка. Однако не увлекайтесь! Старайтесь, чтобы Ваши подразделения двигались недалеко друг от друга. Таким образом, они в каждый момент готовы прийти друг другу на помощь. Никогда не устраивайте "честных" дуэлей один на один - это приведет лишь к бессмысленным потерям живой силы и техники.

После окончания игры за каждого уничтоженного Вашего солдата или машину у Вас будут вычитать очки. Старайтесь не терять своих доблестных воинов!

Если хотите заработать побольше очков, не давайте кредитам накапливаться на Вашем счету - стройте вторые ветроловушку и перерабатывающее предприятие. Таким образом Вы отсрочите окончание сражения и сможете побольше собрать специи. Это Вам

зачтется при подсчете очков после окончания игры. Но и здесь не увлекайтесь - если Вы растратите весь имеющийся запас специи на участке, у Вас может не хватить на 1000 кредитов, которые Вам приказано собрать.

Сражение #2 - "Комбайны - в атаку!".

У Вас есть два пути выиграть этот бой - простой и сложный.

Простой путь:

Постройте пару ветроловушек, перерабатывающее предприятие, радарный пост, фабрику по производству легких машин и парочку хранилищ для специй. Потом ждите, пока у Вас скопится требуемая сумма кредитов (2700). В бой старайтесь не ввязываться.

Сложный путь:

Постройте ветроловушку, перерабатывающее предприятие, радарный пост, WOR (предприятие по производству тяжелой пехоты).

С помощью пехоты Вы (теоритически) можете захватить некоторые из сооружений базы противника. Для этого окружите сооружение кольцом из Ваших пехотинцев и дайте им всем сразу команду "двигаться" в центр сооружения. Если их будет достаточное количество и они ворвутся одновременно, сооружение на РЭ примет Ваш цвет и будет считаться захваченным, после чего Вы сможете управлять им, как и любым другим Вашим сооружением. Но это только в теории - сколько я не воевал, а захват получился только один раз. Так что забудьте о нем и просто уничтожьте противника.

Далее все очень просто. Найдите базу Ордосов. Учтите, что в этом бою у них есть всего лишь 5-6 (точно не помню) четырехколесных тяжелых вездеходов. Основные силы - легкая пехота. Атакуйте 4-5 своими пехотинцами один вездеход до полного его

уничтожения. После этого принимайтесь за следующий вездеход. И так до тех пор, пока всех не перебьете.

Перейдем к пехоте. Против них Вам лучше всего использовать свой комбайн. Пусть он давит их гусеницами. Для этого дайте ему команду двигаться "Move" и обозначьте место назначения позади пехотинца противника. Не жалейте комбайн - по правилам игры,
если он у Вас один, то в случае его уничтожения командование Вашего Дома (т.е. компьютер) пришлет Вам новый комбайн. И так до бесконечности.

Как только все вездеходы противника будут уничтожены, атакуйте всеми своими пехотинцами перерабатывающее предприятие. Взорвав его, Вы лишаете противника возможности пополнять его кредиты. Вскоре имеющийся у него запас кредитов исчерпается, он более не в состоянии будет ремонтировать свои сооружения и они станут легкой добычей Вашей пехоты.

А чтобы пехота врага Вам не мешала, подведите комбайн поближе и давите всех, кто посмеет появиться.

Сражение #3 - "Массированная атака".

Самый занудный и неприятный бой за всю игру. Выиграть его Вы можете, лишь действуя очень медленно и без ошибок.

Постройте фабрику по производству легких машин и наштампуйте скводы. Потом создайте солидный запас специи в хранилищах, чтобы было на какие деньги строить новые скводы по мере уничтожения противником старых.

Хорошенько охраняйте свою базу - поначалу противник вышлет на перевозчике ударную группу (она будет небольшой) атаковать ее. Эти атаки противник будет совершать и во всех последующих сражениях, но всегда не больше 2-3 раз за сражение и лишь в первое время.

Теперь осуществите маневр под названием "Массированная атака" (заранее прошу военных простить меня, если этот термин сюда не подходит). Он состоит в том, что Вы медленно, "короткими перебежками", передвигаете вперед сразу ВСЕ свои машины по направлению к наиболее вероятному месторасположению базы противника. Если он вышлет навстречу Вам свои войска (а он вышлет, уж будьте покойны), дайте Вашим машинам команду "двигаться" и разместите их кольцом вокруг одной машины противника. Не вступайте в "честные" поединки один на один с противником - это приведет к тому, что соотношение потерь у Вас и противника будет 1:1. Ваша же цель - как можно больше уничтожить боевых единиц противника, чтобы подорвать его экономическое положение.

Постепенно подтягивайте свои машины к базе противника и обходите ее вокруг, пока не найдете стройплощадку. Ее Вам надо уничтожить в первую очередь - иначе противник всегда сможет восстановить любое из уничтоженных Вами с таким трудом сооружений. После стройплощадки займитесь перерабатывающим предприятием. Ну а уж после - крушите все подряд.

Сражение #4 - "Танковый бросок".

С этого боя Вам станут доступны танки. Учтите, что в отличие от колесных вездеходов и пехотинцев, танки всегда прут вперед, не обращая внимание на всякие мелочи. Когда колесному вездеходу на пути попадается обстреливающий его противник, вездеход останавливается и вступает в бой. Танк же ползет к намеченной цели, не отвечая на огонь. Поэтому защитить свою базу от танков противника Вы можете, лишь создав эшелонированную оборону. Делается это следующим образом: один (лучше два) танк ставите рядом с защитной стеной Вашей базы,второй - на некотором расстоянии

от первого по направлению к наиболее вероятному месту расположения базы противника, третий - еще дальше. Когда танк- противника проезжает мимо, его последовательно обстреливают Ваши танки, так что к базе он подъезжает уже на последнем издыхании.

выстроив эшелонированную оборону, создайте ударную группу из всех возможных Ваших танков и, двигая вдоль границы района боевых действий, заведите ее в тыл противника. Дальше все как обычно - молниеносный бросок и атака стройплощадки, потом перерабатывающего предприятия, потом - всего остального.

Сражение #5 - "Планомерное уничтожение".

В этом сражении Вам станут доступны для массового производства ракетные танки, орудийные башни, перевозчики и ремонтное предприятие.

Ремонтное предприятие позволит Вам восстанавливать поврежденные в бою машины (но не пехоту), что гораздо экономичнее, чем ждать их уничтожения и затем строить новые. При наличии достаточного количества перевозчиков (на один больше, чем у Вас комбайнов), они будут автоматически поднимать машины с поля боя (как только шкала повреждений достигнет желтой отметки) и доставлять их на ремонтное предприятие.

Орудийные башни расположите вокруг своей базы, чтобы не держать для ее защиты драгоценную боевую технику.

Теперь переходите к "планомерному уничтожению". Делается это так: произведите ПСМ, под прикрытием танков выведите ее на каменистый участок поблизости от базы противника, преобразуйте в стройплощадку, окружите орудийными башнями. Затем произведите ракетные танки и атакуйте ими сооружения базы противника. Когда он вышлет свои войска, отступите под прикрытие Вашей орудийной батареи. После уничтожения войск противника продолжите атаку. В первую очередь концентрируйте огонь на орудийных башнях противника. Их наличие не позволяет Вам провести маневр "танковый бросок", так что просто уничтожайте все по порядку.

Учтите, что, пока Вы не уничтожите стройплощадку противника, он может и будет восстанавливать свои сооружения. Вполне может случиться, что на месте уничтоженной Вами башни вдруг появится новая и атакует Ваши ракетные танки. Действуйте осторожно! Помните - тише едешь, дальше будешь.

Сражение #6 - "Активная оборона".

В этом сражении у Вас появятся два новых вида сооружения: ракетные башни и космопорт.

Сначала о космопорте. Он Вам позволяет выписать со склада машины до того, как Вы построите предприятия, их производящие. Кроме этого, время от времени цены на машины со склада будут гораздо ниже производственных и Вы сможете сэкономить деньги. Управляется космопорт так же, как и стройплощадка, только вместо опции "Строить" есть опция "Заказать" (Send order).

Ракетные башни - самое эффективное оружие в Вашем распоряжении. Хотя их и нельзя двигать, зато можно ремонтировать. Так что при наличии денег они фактически не уничтожимы. С их помощью Вы можете осуществить маневр "Активная оборона". В принципе, это то же самое, что Вы проделывали с орудийными башнями, только на этот раз гораздо эффективнее.

Сначала как можно быстрее установите пару башен рядом с базой, иначе противник при помощи своих орнитоптеров легко ее уничтожит.

Далее опять вывод ПСМ на полпути к базе противника, разворачивайте стройплощадку, защитите ее парой ракетных башен. Далее начинайте производство МБП и укладывайте их в шахматном (или любом другом) порядке по направлению к базе

противника. По ним противник стрелять не будет, подберетесь к нему поближе и установите свою башню у него в тылу. Лучше установите сразу две башни, потому что их сразу же начнут интенсивно обстреливать. Но Вы их ремонтируйте и постепенно уничтожьте машины противника. Теперь - "планомерное уничтожение". Помните, что дальность стрельбы ракетных башен больше, чем у орудийных, но немного меньше, чем у ракетных танков. Воспользуйтесь этим и победа Вам гарантирована.

***Сражение #7 - " Секретное оружие: "Опустошители.""*.**

Новое Ваше приобретение - исследовательский центр IX. Он позволит Вам производить "Опустошителей", которые в свою очередь помогут Вам справиться со "звуковыми" танками Дома Атрейдесов.

В остальном - все как в бою #6.

***Сражение #8 - "Смерть сверху"*.**

В этом бою против Вас уже сплотились Атрейдесы и Ордосы. Примените старую добрую "активную оборону" и соорудите дворец. С ним будьте очень осторожны: если противнику удастся его уничтожить, Вы будете признаны проигравшим независимо от количества войск, оставшихся у Вас к этому времени. Зато, построив дворец, Вы сможете обрушить на них мощь "Руки Смерти". Ракета отличается слабой точностью попаданий, но для Вас это не беда - правила в компьютерных играх для того и придуманы, чтобы их обходить. Перед запуском ракеты сохраните игру, потом смело стреляйте. Если результат Вас не устраивает, восстановите игру и стреляйте снова - на этот раз ракета обязательно немного отклонится в сторону и последствия удара будут другими.

Не забывайте "Опустошителей": пусть они наступают, желательно, вместе с ракетными танками. Рано или поздно "активная оборона" в совокупности с "планомерным уничтожением" принесет свои плоды.

***Сражение #9 - "Один против всех и все против одного"*.**

На этот раз Вы действительно попали под раздачу. К Вашим противникам открыто присоединился подлец - Император со своими сардаукарами. Атака следует за атакой, и всегда вперед идут осадные танки и колесные вездеходы. В дополнение к вышеперечисленному из своего дворца Император с завидным постоянством обстреливает Вас "Рукой Смерти" с вполне приличной точностью.

Но не волнуйтесь: Вы, как и во всех прошлых боях, можете победить.

Сначала я расскажу, как избежать значительных потерь от попаданий "Руки Смерти" Императора. Как только ракета полетит к Вам в гости, компьютер сообщит об этом надписью: "Missile Approaching". Немедленно перейдите в меню "Options" и сохраните игру. Потом дождитесь попадания ракеты и оцените урон, причиненный Вашей базе. Если результат будет совсем уж плачевный, восстановите игру и снова дождитесь попадания ракеты. Учтите, что, согласно законам баллистики, ракета дважды в одно и тоже место не попадает. Так что теперь она уничтожит что-нибудь другое. Если и теперь Вам результат не понравится, сделайте все снова. Но учтите: как бы Вы не ловчили, что-нибудь ракета должна уничтожить.

Помимо этого существует еще одна хитрость: ракета всегда стремится попасть поближе к стройплощадке. И если Вы построите другие сооружения подальше от нее (т.е.
растянете базу в ряд), можете за них не опасаться.

Теперь перейдем к строительству базы.

Прежде всего произведите усовершенствование стройплощадки. Затем постройте ветроловушку, после нее - перерабатывающее предприятие.

А пока идет строительство, отправьте самую слабую свою боевую машину (это будет четырехколесный вездеход) на разведку месторождений специи. Когда противник начнет свои слишком активные боевые действия, Вам будет уже не до этого, а знать, где есть специя, необходимо заранее: потом замучаешься ее искать при помощи комбайнов.

Учтите, что первые атаки на Вашу многострадальную базу произведут неприятельские подразделения, прибывшие по воздуху на борту перевозчиков. Так что расставьте свои подразделения по возможности равномернее по периметру базы и внимательно следите за экраном.

Как только будет построено перерабатывающее прдприятие, принимайтесь за радарную заставу. Далее вновь проведите усовершенствование стройплощадки и приступайте к сооружению ракетных башен. Устанавливайте их по тому же принципу, что и ранее: не только непосредственно рядом с базой, но и на дальних подступах к ней. Однако не забудьте о способности Вольных Людей появляться внезапно рядом - пару ракетных башен установите в тылу. И не откладывайте это в долгий ящик, предпочитая тратить драгоценные (поначалу) кредиты на усиление защиты от постоянно наступающего противника, - будет очень обидно, когда горстка тяжелой пехоты уничтожит с таким трудом построенные Вами сооружения, а Вы будете беспомощно взирать на это, потому что к этому времени все Ваши боевые подразделения будут уничтожены, а ракетные башни - безмолвствовать, т.к. противник будет находиться вне их зоны обстрела.

Постепенно у Вас будут накапливаться кредиты. Создав батарею ракетных башен, переходите к строительству нового перерабатывающего предприятия. Затем - фабрик по производству легких и тяжелых боевых машин. Но в первую очередь произвести надо дополнительные комбайны. Чем их будет больше, тем быстрее у Вас будут накапливаться денежные средства на ремонт и дальнейшее производство. Лично я предпочитал иметь пять комбайнов.

После комбайнов произведите колесный вездеход и отправьте его на поиски баз противника. Для Вашего удобства сообщаю их местонахождение: Атрейдесы будут в верхнем правом углу, Ордосы - в левом, дворец Императора - между ними. Однако Вы пока что не можете их видеть - они скрыты от радара черным цветом. Следовательно, Вы не можете попасть в них своей "Рукой Смерти". Вот для этого-то и нужно посылать вперед вездеход. Он "откроет" сооружения противника для Вашего радара.

Пока же вездеход выполняет свою задачу, постройте космопорт, а следом за ним - дворец и начинайте обстрел противника "Рукой Смерти". Как повысить точность попадания при стрельбе этим оружием, я описал выше (см. бой #8).

Между тем наступление противника понемногу начнет захлебываться. Все меньше и меньше танков противника будут атаковать Вашу базу, и теперь батарея ракетных башен без труда с ними справится.

Самое время построить исследовательский центр IX и начать массовое производство "Опустошителей". Их Вам потребуется штук 7-8. Затем произведите столько же ракетных танков и начинайте проводить в жизнь стратегию планомерного уничтожения строений баз противника, описанную мною в разделе "Бой #7".

По прошествии некоторого времени сражение завершится полной победой Ваших доблестных войск и компьютер в качестве компенсации за нервное напряжение первых часов битвы прокрутит для Вас небольшой мультик о судьбе вероломного Императора. Незнаю, понравится ли он Вам, лично же я просмотрел его раз пять и всякий раз душа просто-таки ликовала. Больше я ничего не скажу, чтобы не портить Вам удовольствия.

Дом Ордосов

Бой #1 - "Проба сил".

Стратегия та же самая, что и у Харконненов. В тактическом плане разница в более внимательном отношении к колесным вездеходам - не забывайте, что их броня слабее, чем у Харконненов.

Сражение #2 - "Комбайны - в атаку!".

Стратегия та же самая, что и у Харконненов. В тактическом плане - производите "Разбойников" вместо пехоты.

Сражение #3 - "Массированная атака".

Стратегия и тактика те же самые, что и у Харконненов.

Сражение #4 - "Танковый бросок".

Стратегия и тактика те же самые, что и у Харконненов.

Сражение #5 - "Планомерное уничтожение".

Стратегия та же самая, что и у Харконненов. В тактическом плане разница в том, что Ордосы не могут производить в массовом порядке ракетные танки и Вам придется их выписывать со склада через космопорт.

Сражение #6 - "Активная оборона".

Стратегия и тактика те же самые, что и у Харконненов. Не забудьте о ракетных танках!

Сражение #7 - "Секретное оружие: "Отклонятель".

Используйте "активную оборону" вместе с "планомерным уничтожением". "Отклонятелей" произведите штуки две-три и используйте только для борьбы с "Опустошителями". Как только попадете в них газом, сразу используйте опцию "Destruct".

Сражение #8 - "Диверсанты ползут!".

Название не имеет ничего общего с содержанием. Дворец не стройте и никаких диверсантов вперед не пускайте - бестолку. Положитесь на проверенную стратегию: "активная оборона" плюс "планомерное уничтожение". А для "Отклонятелей" - новая цель: "звуковые" танки Атрейдесов.

Сражение #9 - "Один против всех и все против одного".

Если Вами удасться-таки выиграть это сражение, я снимаю шляпу перед Вашим полководческим талантом! Жаль, что Вы не маршал Российской армии.

Начало то же, что и у Харконненов. Потом - как в сражении #8. Если у Вас хватит кредитов...

Концовка-мультик разозлил меня больше, чем даже сам расклад в игре. Все-таки Харконнены молодцы в этом смысле.

Дом Атрейдесов.

Бой #1 - "Проба сил".

Стратегия та же самая, что и у Харконненов.

Сражение #2 - "Комбайны - в атаку!".

Стратегия та же самая, что и у Харконненов. В тактическом плане - производите трайки вместо пехоты.

Сражение #3 - "Массированная атака".

Стратегия и тактика те же самые, что и у Харконненов.

Сражение #4 - "Танковый бросок".

Стратегия и тактика те же самые, что и у Харконненов.

Сражение #5 - "Планомерное уничтожение".

Стратегия та же самая, что и у Харконненов.

Сражение #6 - "Активная оборона".

Стратегия та же самая, что и у Харконненов.

Сражение #7 - "Секретное оружие: "Звуковой" танк.

Стратегия та же, что и у Харконниенов. В тактическом плане советую произвести побыстрее штук 6-7 "звуковых" танков, выстроить их шеренгой по направлению к противнику и двигать вперед, соблюдая этот строй. Результат превосходит ожидания.

Сражение #9 - "Один против всех и все против одного".

Начало - как у Харконненов. Далее - как в сражении #8.

В заключение сообщаю воинские звания, которых Вы сможете достигнуть в ходе игры. Звания присваиваются Вам в соответствии набранным очкам. Иногда может произойти смешной казус: звание, полученное Вами за предыдущее сражение будет выше того, которое Вы получите за последующее.

1. Мангуст пустыни (Desert Mongoose)	- 0	- 99 очков
2. Воин Дюны (Dune Trooper)	- 100	- 199 очков
3. Командир отряда (Squad Leader)	- 200	- 299 очков
4. Командующий заставой (Outpost Commander)	- 300	- 399 очков
5. Командующий базой (Base Commander)	- 400	- 499 очков
6. Бич Дюны (Scourge of Dune)	- 500	- 699 очков
7. Правитель Арракисы (Ruler of Arrakiss)	- 700 и более очков	

Желаю Вам успешно внести свое имя в анналы военной истории!!!

"EYE OF BECHOLDER 1"

Часть 1.

"EYE OF BEHOLDER" (дословно - "Глаз наблюдателя") - первая из ролевых саг фирмы ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS. В этой игре правитель города WATERDEEP (Вотердип) по имени Кнелбен нанимает группу бойцов для уничтожения источника бедствий обрушившихся на город. Для его обнаружения группе придется отправиться в канализационные туннели и подземные катакомбы, наполненные всевозможной нечистью.

Действие игры происходит в реальном масштабе времени. Поиски, разгадки головоломок и сражения происходят в окошке с трехмерной графикой.

Создание новой группы

Для победы в игре нужно правильно сформировать группу. При этом важно учесть особенности рас и классов занятий.

РАСЫ:

Dwarves (карлики) - сильная и выносливая раса трудолюбивых мастеров - умельцев. Особенно устойчивы против различной магии и ядов. Во время боя при атаке goblins и hobgoblins получают дополнительные очки, а при атаке ogres и giants приучаются избегать ударов.

Elves (эльфы) - высокорослая, долгоживущая и заносчивая раса. Устойчивы к некоторым видам чар (Sleep and Charm spells). Во время боя получают дополнительные очки при использовании короткого или длинного мечей и стрел (short or long sword and bows). Могут находить скрытые двери. Не могут быть воскрешены из мертвых, как остальные.

Half-elves (полуэльфы) - потомки древних смешанных браков людей и эльфов. Как и

последние, устойчивы к некоторым видам чар (Sleep and Charm spells). Могут находить скрытые двери. Основное отличие от эльфов - большее количество возможных классов (см. ниже КЛАССЫ).

Kender - раса низкорослых людей, характеризующаяся полным отсутствием страха и ненасытной любознательностью. Особенно устойчивы против различной магии и ядов, очень раздражают высокоинтеллектуальных противников. При этом противник теряет часть боевой активности. Оптимальное и единственно возможное оружие для Kender - hoopak (непереводимо). Kender наносит им точные аккуратные и очень мощные удары, получая при этом дополнительные очки. (Я предполагаю, что в ряде игр серии роль этой расы играют Gnomes).

Humans (люди) - основная раса, проживающая во всех волшебных странах. Могут быть абсолютно любых классов.

КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ:

Clerics - духовники. Могут использовать чары и сражаться в доспехах, используя тупое (crushing) оружие типа дубины или палицы. Обладают способностью обращать в бегство бессмертных скелетов и зомби. Эта способность растет с повышением LVL. Основной характеристикой для Clerics является WIS.

Fighters - бойцы. Сражаются в любых доспехах и любым оружием, но не могут применять волшебство. Основная характеристика - STR.

Mages - маги. Обладают наибольшими знаниями в области волшебства, но почти не могут применять оружие (за исключением отдельных видов) и не носят доспехов (только туники). Переписывают заклинания из свитков в магические книги. Возможность их использования зависит от LVL мага. Основная характеристика для магов - INT.

Paladins - паладины, воины-элита. Сражаются любым оружием, носят любые доспехи. Начиная с 9-го уровня приобретают магические способности. Неподвластны болезням и относительно устойчивы против чар и ядов. Основные характеристики - WIS и STR.

Rangers - рейнджеры. Сражаются с любым оружием и доспехами. В бою обладают такими же способностями, как и Fighters. Кроме того при определенном LVL могут применить несколько заклинаний. Особенно эффективны в бою с противниками типа giants. Основные характеристики - STR, INT и WIS.

Thieves - воры. Сражаются мечами, луками и пращами. Носят легкие кожаные доспехи. В бою наиболее эффективны при заходе с тыла. Обладают способностью к открыванию замков и обнаружению ловушек. Главная характеристика - DEX.

Кроме перечисленных классов существуют смешанные, типа Fighter/Mage. Всего один персонаж может иметь до трех классов. Персонаж смешанного класса обладает всеми способностями избранных классов, но повышает свои способности в ходе игры значительно медленнее, чем одноклассовые персонажи.

ОСНОВНЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ:

STR (Strength) - сила, мера физической мощи персонажа. Fighters могут иметь дополнительную (выше 18) силу, которая отображается в процентах (01,01...98,99, 00 - самая мощная добавка) следом за основной цифрой. Высокая STR повышает способность и качество борьбы оружием для рукопашного боя (но не стрелами). STR, кроме того, характеризует способность нести, не уставая, определенное количество вещей, не затрудняя при этом движения в бою. Наиболее важна для Fighters.

INT (Intelligence) - интеллект, мера того, насколько хорошо данный персонаж может

обучаться. Для персонажей, обладающих способностями к магии, INT характеризует количество и уровень заклинаний, которые они могут применять. Наиболее важен для Mages.

WIS (Wisdom) - мудрость, мера того, как данный персонаж понимает окружающий мир. Необходима для того же, что и INT, но наиболее важна для Clerics.

DEX (Dexterity) - изворотливость, мера ловкости и проворности персонажа. Особенно важна для Thieves. Характеризует также, как хорошо персонаж может управляться с метательным оружием типа лука, дротика и т.д. и насколько хорошо он уклоняется от ударов противника.

CON (Constitution) - конституция, мера здоровья персонажа. Fighters при достижении определенного уровня CON получают дополнительные HP (Один HP за каждое очко CON выше 14). Остальные персонажи могут получать не более 2 очков HP за каждый свой Level, но при CON не более 16 очков. CON характеризует, сколько раз персонаж может быть воскрешен из мертвых, и вероятность успеха очередного воскрешения. При воскрешении персонаж теряет 1 очко CON.

CHA (Charisma) - обаяние, мера того, как окружающие реагируют на персонаж. CHA очень важна при общении с персонажами, управляемыми компьютером. Это в первую очередь, способность договориться с кем-то о чем-либо.

HP (Hit Points) - уровень пораженности персонажа в бою. При достижении HP=0 персонаж теряет сознание, а при HP=-10 - погибает.

EXP (Experience Points) - уровень опытности персонажа. Он постоянно повышается за успешные бои, нахождение сокровищ и прохождение различных испытаний. При достижении определенного EXP повышается Level персонажа.

LVL (Level) - уровень персонажа внутри его класса. Характеризует степень мастерства. Повышается автоматически при накоплении персонажем определенного количества EXP.

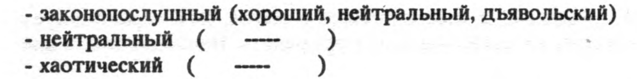
AC (Armour Class) - класс защиты. Обычно степень защищенности характеризуется доспехами, но может определяться и некоторыми чарами и имеющимися у персонажа магическими предметами. Кроме этого на AC влияет DEX. Таким образом, чем выше AC, тем больше уязвимость персонажа в бою.

THAC0 (To Hit Armor Class 0) - выражает способность персонажа наносить удары по противнику. THAC0 - означает "пробить броню с AC=0". Этот показатель представляет собой число, которое должно "выпасть" для данного персонажа, чтобы он смог поразить противника, одетого в доспехи с классом защиты AC=0. Чем ниже THAC0 персонажа, тем с большей вероятностью он поразит цель. Определение THAC0 основывается на классе и уровне персонажа.

Примечание: генерация случайного числа при нанесении атаки часто называется "броском" (ROLL) по аналогии с игральными кубиками. При этом генерируется число от 1 до 20. Это - базисный "бросок". Реальная сила удара определяется, исходя из базисного броска, способностей персонажа и магических качеств оружия (если оружие ими обладает). Например: Боец (FIGHTER) с THAC0=15 атакует монстра с AC =3. Для того, чтобы поразить противника ему нужно "выбросить" 12 (THAC0 15 - AC 3 = 12+). Аналогично - для монстра с AC= -2 ему потребовалось бы выбросить 17: 15 - (-2) = 17+.

Если броня пробивается - наносится повреждение. Оно выражается в потере противником определенного количества HP. Величина вреда зависит от силы атакующего персонажа и применяемого им оружия. Некоторые монстры устойчивы к определенным типам оружия. Например, скелеты получают только половину вреда при поражении колюще-рубящим оружием.

Еще один показатель поведения персонажей - склонности (ALIGNMENT). Здесь имеется 9 вариантов:


- законопослушный (хороший, нейтральный, дъявольский)
- нейтральный (-----)
- хаотический (-----)

При создании персонажа Вам будет предложено на выбор ряд портретов. Игра не делает различий между полами - они равноправны во всем. После выбора портрета персонажа компьютер сгенерирует его показатели: силу (STR), конституцию (CON) и т.д. После этого Вы можете повлиять на полученные данные - выберите необходимое из меню:

REROLL: генерация новых возможностей
MODIFY: их изменение. Воспользуйтесь этой опцией, чтобы получить от персонажей все, на что они способны.
FACES: выбор лица
KEEP: взять в группу. После "KEEP" - ввод имени DELETE: удаление персонажа
PLAY: вход в игру

Персонажи, присоединяющиеся к группе

В ходе игры Вы можете набрать в группу до 2 "нештатных сотрудников". Используйте их так же, как и штатных. Иногда они дают советы и информацию. Они могут оставить группу в любой момент. По желанию можно избавиться от них - в меню лагеря есть соответствующая опция.

Набор группы.

В Вашей команде желательно иметь вора (он открывает некоторые замки при помощи отмычек), мага (применяет атакующую магию), клерика (Cleric, применяет защитную и лечебную магию, снабжает группу едой). Хорошим членом компании будет карлик-воин (Dwarf Fighter, он устойчив к воздействию магии и ядов, может читать надписи на языке
карликов).

Группа, с которой я прошел до победного конца, состояла из человека - паладина, карлика - бойца/вора, эльфа - мага, полуэльфа - клерика.

И Г Р А

Условимся об обозначениях нажатия клавиш мышки: ПК - нажатие правой клавиши, ЛК- левой.

Игра проходит на Экране Игры (ЭИ) - все драки, и сотворение заклинаний, и поиски идут на ЭИ.

Для атаки монстра - ПК на оружии "в руке" персонажа. Воины, паладины и рейнджеры могут иметь второе оружие, но это уменьшает мощь наносимых ударов.

Разбитие препятствий - стать перед препятствием и ПК на "готовом, в руке" оружии персонажа.

Лагерь - есть возможность запомнить игру (рекомендуется делать это почаще), включить и выключить звук, подлечиться, запомнить заклинания, переписать заклинания из рукописей в книгу мага.

Наложение заклинания клериком - ПК на святом символе в руке, выбор уровня (1-6) и самого заклинания. Если заклинание накладывается на члена группы - "клик" на

соответствующем персонаже.

Заклинание с помощью рукописи - ПК на рукописи в руке, при этом рукопись исчезает (не забыли переписать ее сначала?)

Изменение положения персонажей - ПК на имени одного, потом - ПК на имени второго.

Контроль статуса персонажа по портрету:

в норме	- в сознании
серый	- без сознания
статуя	- превращен в камень
череп	- мертв
подсвечено имя	- парализован (отравлен)

Контроль состояния персонажа по HP - полосе:

цвет	состояние	в числах:
зеленый	норма	больше 0
желтый	смертельно ранен	меньше 0
красный	мертв	- 10

Контур вокруг персонажа:
желтый - защищен от физических атак с помощью магии
красный - от магичеких
смешанный - и то и другое

Выпить зелье: ПК на зелье в руке

Проверка снаряжения персонажа: ПК на его портрете в ЭИ

Проверка информации о персонаже: ПК на портрете, потом - клик на загнутом уголке листа.

Опустить предмет на пол: ЛК на предмете, перенести его на ЭИ и "кликнуть" на нем опять (ниже средней линии ЭИ, иначе - метнете)

Проверка части ЭИ: например, "клик" на надписи на стене тюрьмы

Стрельба из лука (пращи): Поместить их в основную руку и ПК на них. В ходе стрельбы расходуется амуниция из колчана, поясных карманов и рюкзака (камни).

Метание кинжалов (дротиков): ПК на них "в руке".

Открытие дверей: клик на рычаге (кнопке). Некоторые двери могут быть открыты только соответствующими ключами или специальными действиями. Если дверь приоткрыта - клик на ее нижней части.

Ориентация: следите за компасом, рисуйте планы.

Исцеление паладином: ПК на святой символ в руке паладина, выбрать 1 уровень, умения LAY ON HANDS и того, кого лечат

Открытие замка: ЛК на отмычке вора, переместить ее на замок и клик.

Пауза: в лагере время остановлено.

Обращение в бегство неживых противников: ПК на святом символе паладина (клерика) и клик на способности TURN UNDEAD.

Открытие дверей: ЛК на ключе, поместить его на замок, ЛК.

Просмотр рукописи: ПК на рукописи в руке.

ЭКРАН СНАРЯЖЕНИЯ

Что можно делать:

Смена персонажа - клик на стрелках.

Количество стрел указано на колчане.

Перейти на информацию о персонаже - клик на загнувшемся уголке.

Контроль сытости:

желтый	- голоден
красный	- отощал
белый	- истощен (не в состоянии творить заклинания)

Кушать - клик на пакете с пищей, перенести его на тарелку и клик.

Передáть предмет - клик на предмете , клик на стрелках, клик на месте назначения.

Приготовить предметы для метания - перенесите их в карманы пояса

Поместить предмет в руку - ЛК на предмете, перенести его в руку и сделать ЛК.

Вернуться в ЭИ - клик на портрете

Одеть снаряжение - клик снаряжением над окошком, соединенным с частью тела:

одежда, кольчуги	- торс
браслеты	- запястья
кольца	- пальцы
шлем	- голова
ожерелье	- шея
обувь	- ноги

МЕНЮ ЛАГЕРЯ

REST PARTY - лечение и запоминание заклинаний

MEMORIZE SPELLS - определение комплекта заклинаний мага

PRAY FOR SPELLS - то же для клериков и паладинов

SCRIBE SCROLLS - перепись заклинаний из рукописи в книгу мага

PREFERENCES и GAME OPTIONS - запомнить, загрузить, звук, рассчитать внештатных сотрудников, выйти из игры.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ НА КЛАВИАТУРЕ

На вспомогательной клавиатуре:

7	- поворот налево
4	- движение влево
8	- движение вперед
5	- движение назад
2	- движение назад
9	- поворот вправо
6	- движение вправо

На основной клавиатуре:

Управление окошком подсветки:

W - вверх

A - влево

S - вправо

Z - вниз

F1-F6 - выбор персонажа
SHIFT F1-F6 - поменять персонажи местами
G - взять с пола
D - опустить на пол
T - метнуть
M - манипулировать (взять, если вещь не на полу)
U - применить вещь, которая находится "в руке" персонажа и "готова" (не серая)
1-6 - выбор уровня заклинания
<> - выбор заклинания
I - вызов экрана снаряжения
P - листать между экраном снаряжения (ЭС) и экраном персонажа (ЭП)
C - вызов меню лагеря

"Мышиный интерфейс"

ЛК - нажатием левой клавиши реализуются команды: G, D, T, M.
ПК - нажатием правой клавиши: U.

Атака оружием

ПК на "готовом" оружии "в руке" персонажа. Если оружие двуручное, то вторая рука не применима.

ТИПЫ и ДЕЙСТВЕННОСТЬ оружия

тип	мощность удара в HIT POINT-ах	
	против мелочи	против крупных
а) колюще-режущие		
посох (двуручный)	1-6	1-6
палица	2-7	1-6
короткий меч	1-6	1-8
цеп	2-7	2-8
топор	1-8	1-8
длинный меч	1-8	1-12
алебарда	1-10	2-12
б) метательные		
камень	1-2	1-2
дротик	1-3	1-2
кинжал	1-4	1-3
копье	1-6	1-80

тип	мощность удара в HIT POINT-ах	
	против мелочи	против крупных
в) дистанционные		
праща и камни	1-4	1-4
лук и стрелы	1-6	1-6

Оружием типа а) могут пользоваться только те персонажи, которые находятся в первом ряду (верхнем). После боя нужно собрать израсходованную амуницию. Дистанционные типы требуют наличия снарядов: камни можно размещать в любом месте ЭС, а стрелы - в колчане.

ТИПЫ и КЛАСС БРОНИ

Показатель - ARMOR CLASS - "AC". Чем он ниже - тем лучше защита.

роба - 10
щит - 9 (при его использовании из AC брони вычитается 1)
кожаная - 8
чешуйчатая кольчуга - 6
кольчуга из колечек - 5
перетянутая броня - 4
пластинчатая кольчуга - 3

Обувь и браслеты на AC не влияют (если они не магические).

ПРИМЕНЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Выбор комплекта заклинаний

Маги изобретают заклинания и вносят их в магические книги. При переписи заклинаний из рукописей в книгу мага рукописи исчезают. Если заклинание уже есть в книге мага, то его рукопись все равно можно использовать во время схватки. Для этого нужно взять его в руку и сделать на нем клик мышью. Клерикам заклинания посылаются свыше, для их применения они пользуются святыми символами. Паладины высокого ранга - аналогично клерикам.

В меню лагеря выбрать:

- для мага - "запоминание заклинаний"
- для клерика - "молитва о заклинаниях"

На каждом из доступных уровней - выбирайте нужные заклинания и жмите "ввод".
Для возврата в лагерь - "Exit".
Во время отдыха ("Resting") маги и клерики запоминают свои заклинания.

ЗАКЛИНАНИЯ МАГОВ

1-й уровень:

Armor (защита)
Дальность: 0
Длительность: К случаю
Область действия: Один персонаж

С помощью этого заклинания маг может окружить персонаж магическим полем, которое защищает, как железная кольчуга (AC 6). Заклинание не действует на тех персонажей, которые уже имеют AC 6 или больше и не является эффективным, если применяется с Shield spell. Заклинание длится, пока персонаж не получит вред 8 HP+1 за каждый уровень мага или пока не произносится Dispel Magic.

Burning Hands (обжигающие руки)

Дальность: близкая

Длительность: мгновенная

Область действия: первый ряд противников

Когда маг произносит это заклинание, струя сияющего пламени вылетает из кончиков его пальцев, поражение, наносимое этим пламенем, возрастает по мере того, как маг повышается в уровне и приобретает силу. Заклинание наносит от 1 до 3 пунктов поражения + 2 пункта за каждый уровень мага. Например: маг 10 уровня способен наносить вред величиной 21-23 HP.

Detect Magic (определение магических предметов)

Дальность: 0

Длительность: короткая

Область действия: имеющиеся предметы

Это заклинание позволяет определить, являются ли какие-либо из предметов, имеющихся в группе, магическими. Все магические предметы на короткий период времени подсиниваются.

Magic Missile (магический стрела)

Дальность: большая

Длительность: мгновенная

Область действия: 1 цель

Маг создает магическую стрелу, которая поражает одну цель. Если впереди стоят 2 монстра, стрела автоматически поражает одного из них, находящегося на той же стороне, что и маг. Действие магической стрелы усиливается по мере роста уровня мага. Сначала MC наносит от 1 до 5 HP и за каждые 2 дополнительных уровня заклинание усиливается от двух до 5 пунктов.

Shield (щит)

Дальность: 0

Длительность: от короткой до средней

Область действия: произносящий заклинание маг

Это заклинание образует невидимый барьер спереди от мага, который полностью блокирует атаки монстров. Он обеспечивает 2 AC против метательного оружия - дротиков и копий. И AC 3 против метательных снарядов - камней и стрел. Не усиливает Armor spell. Длительность действия увеличивается с ростом уровня мага.

Shocking Grasp (шокирующая хватка)

Дальность: ближняя

Длительность: переменная или пока маг не коснется монстра

Область действия: одна цель

Это заклинание заряжает руку мага с помощью мощного электрического поля. Поле действует, пока оно не исчезнет само по себе или маг не коснется рукой ближайшего монстра. Эту руку можно использовать как обычное оружия с силой от 1 до 8 + 1 пункт за каждый уровень мага.

2-й уровень:

Invisibility (невидимость)

Дальность: 0

Длительность: к случаю

Область действия: один товарищ

Это заклинание делает персонаж невидимым на какое-то время, пока он не атакует или не столкнется с монстром. Некоторые могущественные монстры могут видеть "невидимок".

Melf's Acid Arrow (кислотная стрела Мелфа)

Дальность: большая

Длительность: к случаю

Область действия: одна цель

Это заклинание создает кислотную стрелу, которая направляет саму себя на цель. Сила стрелы не меняется с расстоянием и равна от 2 до 5 HP за атаку. За каждые 3 уровня она получает дополнительную атаку.

Stinking Cloud (зловонное облако)

Дальность: средняя

Длительность: средняя

Область действия: квадрат перед группой

Это заклинание создает бурлящую массу зловонных паров. Кружится голова, тошнит (вражину) и вообще...

3-й уровень:

Dispel Magic (снятие магических эффектов)

Дальность: большая

Длительность: мгновенная

Область действия: вся компания

Заклинание уничтожает эффект всех заклинаний, действующих на группу. Снимаются заклинания типа Hold Person, Cloudkill, и т.д. Отменяется действие лечебных заклинаний.

Fireball (шаровая молния)

Дальность: большая

Длительность: мгновенная

Область действия: квадрат перед группой

Шаровая молния представляет собой сгусток пламени, вылетающий перед группой и взрывающийся при столкновении с препятствием. Мощность взрыва - от 1 до 6 HP за каждый уровень мага.

Flame Arrow (Огненная стрела)

Дальность: Большая

Длительность: к случаю

Область действия: одна цель

Маг, произносящий это заклинание, испускает огненную энергетическую стрелу, которая производит от 3 до 30 HP. Когда маг достигает уровня 10, сила стрелы удваивается.

Haste (Ускорение)

Дальность:0

Длительность: Средняя

Область действия: Одна цель на уровень мага.

Это заклинание заставляет все цели двигаться с удвоенной скоростью. Длительность заклинания возрастает с повышения уровня мага.

Hold Person (Останавливающее заклинание)

Дальность: Большая

Длительность: Средняя

Область действия: От одного до четырех целей

Заклинание действует на людей, полулюдей и человекоподобных существ. Создания, испытывающие действие заклинания, становятся неподвижными и не могут передвигаться и сражаться. Длительность возрастает с повышением уровня мага.

Invisibility 10' Radius (Невидимость, более мощный вариант)

Дальность: 0

Длительность: К случаю

Область действия: Вся компания

Это заклинание похоже на заклинание невидимости второго уровня с тем отличием , что действует на всю компанию. Если отдельный персонаж попадет под удар во время его действия, он становится видимым. Если любой из персонажей наносит удар, действие заклинания прекращается.

Lightning Bolt (Удар молнии)

Дальность: Большая

Длительность: Мгновенная

Область действия: Два квадрата

Это заклинание позволяет магу создавать мощный поток электрической энергии. Молния летит до своей первой цели и затем продолжает полет в следующий квадрат. Молния наносит от одного до шести HP для каждого уровня мага вплоть до десятого уровня.

Vampiric Touch (Прикосновение вампира)

Дальность: Близкая

Длительность: Одна атака

Область действия: Маг

Когда маг производит удачную атаку на врага, заклинание наносит от 1 до 6 HP на каждые два уровня мага. Эти HP в свою очередь со временем наносятся и самому магу, таким образом, любые раны он получает в первую очередь от них. Когда заклинание произнесено - появляется изображение руки в первой руке мага, которым можно пользоваться как обычным оружием. Заклинание не действует на бессмертных созданий, например, скелетов.

<u>4-й уровень:</u>

Fear (Страх)

Дальность: 0

Длительность: Средняя

Область действия: Два квадрата

Когда произнесено это заклинание, маг создает невидимый конус ужаса. Любое создание, попавшее в него, поворачивает хвост и бежит прочь. Время действия заклинания зависит от уровня мага.

Ice Storm (Ледяная буря)

Дальность: От средней до большой

Длительность: Мгновенная

Область действия: Область площадью 3x3 квадрата

Магическая буря, которую вызывает это заклинание, представляет из себя стремительный поток камней и града. Заклинание действует на цели с силой 3-30 HP. Дальность зависит от уровня мага.

Stoneskin (Каменная кожа)

Дальность: 0

Длительность: к случаю

Область действия: Один персонаж

Заклинание обеспечивает персонажу неуязвимость от любой атаки режущим,

колющим или летящим предметом. Каменная кожа защищает от любой немагической атаки. Заклинание длится от одной до четырех атак плюс по одной за каждые два уровня мага.

5-й уровень:

Cloudkill (Убивающее облако)
Дальность: Близкая
Длительность: Средняя
Область действия: Квадрат цели

Этим заклинанием создается переливающееся облако противного желто-зеленого пара, который мгновенно убивает низших монстров, таких, как гигансткие черви, в то время как более крутые твари, типа дьявольских собак, имеют шанс выжить. Длительность возрастает с повышением уровня мага.

Cone of Cold (Конус холода)
Дальность: 0
Длительность: Мгновенная
Область действия: Три квадрата

Этим заклинанием маг создает конус холода почти нулевой температуры, который наносит от двух до пяти HP за каждый уровень мага.

Hold Monster (Останавливающее монстра)
Дальность: Большая
Длительность: Средняя
Область действия: Один квадрат

Это заклинание похоже на Hold Person, с тем лишь отличием, что действует на большее число монстров. Заклинание не действует на бессмертные создания. Длительность заклинания возрастает с повышением уровня мага.

Заклинания клериков и паладинов

1-й уровень:

Bless (благословление)
Дальность: 0
Длительность: средняя
Область действия: вся компания

Под действием этого заклинания возрастает моральный дух всей компании. Все персонажи получают дополнительные очки к своим атакам. Применяется один раз. Может использоваться паладинами.

Cause Light Wounds (вызывающее легкие раны)
Дальность: близкая
Длительность: постоянная
Область действия: одна цель

С помощью этого заклинания клерик может наносить удары силой 1-8 HP.

Cure Light Wounds
Дальность: действует на персонажей группы
Длительность: мгновенная
Область действия: группа

Восстанавливает 1-8 HP у персонажа, на которого оно направлено.

Detect Magic (Определяющее магию)
Дальность: 0
Длительность: мгновенная

Область действия: имеющиеся предметы

Это заклинание позволяет клерику определять, являются ли какие-либо из имеющихся у компании предметов магическими. Все предметы на короткий период времени подсиниваются. Может использоваться паладинами.

Protection from Evil (Защита от Зла)

Дальность: 0

Длительность: средняя

Область действия: один персонаж

Это заклинание создает магическую оболочку вокруг того персонажа, на который оно действует. Оболочка защищает от любых злом порожденных созданий. Длительность возрастает с уровнем клерика. Может использоваться паладинами..

2-й уровень:

Aid (Помощь)

Дальность:

Длительность: от короткой до средней

Область действия: один персонаж

Действует как BLESS. Кроме этого, повышает количество HP персонажей.

Flame Blade (Огненный клинок)

Дальность: близкая

Длительность: средняя

Область действия: одна цель

Это заклинание образует мечеподобное пламя в первичной руке клерика. Этот клинок действует как обычный меч и обычно наносит 7-10 HP. После произнесения заклинания в руке клерика появляется изображение огненного меча - его можно использоват как обычное оружие. Заклинание наносит меньший вред созданиям, защищенным от огня. Длительность возрастает с уровнем клерика.

Hold Person (Останавливающее)

Дальность: большая

Длительность: короткая-средняя

Область действия: один квадрат

Это заклинание действует на людей, полулюдей и человекоподобные создания. Они становятся неподвижными и неспособными говорить или перемещаться. Длительность возрастает с уровнем клерика.

Slow Poison (Замедляющее действие яда)

Дальность: 0

Длительность: длинная

Область действия: один персонаж

Заклинание замедляет действие любого вида яда на короткий период времени. Когда заклинание исчезает, жертва начинает испытывать действие яда в полной мере, если только не применено заклинание Нейтрализующее Яд. Длительность увеличивается с уровнем клерика. Может использоваться паладинами.

3-й уровень:

Create Food & Water (Создающее еду и воду)

Дальность: 0

Длительность: постоянная

Область действия: к случаю

Заклинание позволяет клерику создавать провизию на всю компанию. Когда указатели еды для всех персонажей пустые и они не едят, они получают по 1 HP каждые 24 часа

и голодные маги и клерики не могут возобновлять заклинания.

Dispel Magic (Снятие магических эффектов)

Дальность: большая

Длительность: мгновенная

Область действия: вся компания

Заклинание уничтожает действие любого заклинания, действующего на компанию и на окружающую среду. Оно не уничтожает действие Излечивающих заклинаний, но уничтожает HOLD PERSON, BLESS и т.д.

Magical Vestment (Магическое Одеяние)

Дальность: 0

Длительность: средняя

Область действия: клерик

Заклинание действует на одежду клерика, создавая защиту, эквивалентную металлической кольчуге (AC 5). Одеяние усиливается на 1 за каждые три уровня клерика свыше пятого. Не усиливается сам собой или заклинанием Защита. Длительность возрастает с уровнем клерика.

Prayer (Молитва)

Дальность: 0

Длительность: от короткой до средней

Область действия: вся компания

Является мощной модификацией Благословения. Повышает жизнеспособность компании и понижает вражескую. Не имеет умножающего эффекта. Длительность возрастает с уровнем клерика.

Remove Paralysis (Снимающее Паралич)

Дальность: 0

Длительность: постоянная

Область действия: 1-4 персонажа

Заклинание уничтожает действие любого типа паралич. Противодействует Останавливающему заклинанию или Замедляющему Яд.

4-й уровень:

Cause Serios Wounds (Вызывающее Серьезные Раны)

Дальность: близкая

Длительность: постоянная

Область действия: одна цель

Идентично заклинанию первого уровня "Вызывающее Легкие Раны", но наносит 3-17 HP.

Cure Serios Wounds (Вылечивающее Серьезные Раны)

Дальность: 0

Длительность: постоянная

Область действия: один персонаж

Аналогично заклинанию первого уровня, но вылечивает 3-17 HP.

Neutralise Poison (Нейтрализующее Яд)

Дальность: 0

Длительность: постоянная

Область действия: один персонаж

Заклинание снимает действие любого яда и уничтожает последствия его действия. Не возвращает к жизни тех, кто умер от яда.

Protection from Evil 10'Radius (Защищающее От Зла)

Дальность: средняя-длинная

Длительность: 0

Область действия: вся компания

Аналогично заклинанию первого уровня, но действует на всю компанию. Длительность возрастает с уровнем клерика.

Protection from Lightning (Защищающее от молнии)

Дальность: 0

Длительность: к случаю

Область действия: один персонаж

Заклинание обеспечивает защиту от любого типа электрической атаки. Если заклинание действует на самого клерика он получает полную защиту от атак, пока заклинание не кончается или пока клерик не получит 10 умножить на его уровень HP от электрической атаки. Если оно действует на кого-то другого, заклинание обеспечивает противодействие электрическим атакам и снижает от них поражение до 50 %. Длительность колеблется от средней до большой в зависимости от уровня клерика.

5-й уровень:

Cause Critical Wounds (Вызывающее Критические Раны)

Дальность: 0

Длительность: постоянная

Область действия: одна цель

Аналогично заклинанию первого уровня, но наносит 6-27 HP.

Cure Critical Wounds (Вылечивающее Критические Раны)

Дальность: 0

Длительность: постоянная

Область действия: один персонаж

Аналогично заклинанию первого уровня, но вылечивает 6-27 HP.

Flame Strike (Огненный Удар)

Дальность: большая

Длительность: большая

Область действия: квадрат цели

С помощью этого заклинания клерик вызывает с неба колонну пламени. Создания, попавшие под этот удар, получают 6-48 HP.

Raise Dead (Поднимающее Мертвых)

Дальность: 0

Длительность: постоянная

Область действия: один персонаж

Позволяет клерику возвращать к жизни любого неэльфийского персонажа. Вероятность успеха зависит от Costitution персонажа и случая. Если персонаж возвращается к жизни, его Constitution обычно уменьшается на единицу.

Таблицы зависимости уровня персонажей (LVL) от опыта (EXP)

LVL	ВОИН	HP	МАГ	HP	КЛЕРИК	HP	РЕЙНЖЕР	HP	ВОР	HP
1	0	1-10	0	1-4	0	1-8	0	1-10	0	1-6
2	2000	+1-10	2500	+1-4	1500	+1-8	2250	+1-10	1250	+1-6
3	4000	---	5000	---	3000	---	4500	---	2500	---
4	8000	---	10000	---	6000	---	9000	---	5000	---
5	16000	---	20000	---	13000	---	18000	---	10000	---

6	32000	---	40000	---	27000	---	36000	---	20000	---
7	64000	---	60000	---	55000	---	75000	---	40000	---
8	125000	---	90000	---	110000	---	150000	---	70000	---
9	250000	---	135000	---	225000	---	300000	---	110000	---
10	500000	+3	250000	---	450000	+2	600000	+3	160000	---
11	750000	+3	375000	+1	675000	+2	900000	+3	220000	+2
12	1000000	+3	750000	+1	900000	+2	1200000	+3	440000	+2
13	1250000	+3	1125000	+1	1125000	+2	1500000	+3	660000	+2

Зверинец

Уровень 1

Коболды - опасны, когда атакуют стаями. Против них эффективно заклинание Hold Person.

Гигантские пиявки - медлительны, атакуют поодиночке. Эффективно: атаковать дистанционным оружием и заклинаниями.

Уровень 2

Скелеты - Атакуют группами. Полезно применять клериками TURN UNDEAD. При атаке колюще-режущим оружием получают только половину вреда от атаки.

Зомби - более медленные по сравнению со скелетами. Эффективно любое оружие.

Уровень 3

Куо-Тоа - эти создания медлительны, но могут стрелять молниями. Уклоняйтесь от молний и применяйте любое оружие.

Флинды - атакуют поодиночке. Любят устраивать засады. Применяйте любое оружие.

Уровень 4,5

Гигантские пауки - опасны ядовитыми укусами. Атакуют поодиночке. Эффективно: отступить и бить издали заклинаниями и метательным оружием.

Уровень 6

Кенку - могут атаковать группами и стрелять двумя заклинаниями MAGIC MISSILE. Эффективно: применяйте FIREBALL и любое оружие.

Уровень 7

Эльфы-Дроу - атакуют длинными отравленными мечами. Используйте метательное оружие и заклинания.

Лорды скелетов - элитные воины, созданные из скелетов героев. Могут атаковать группой. Используйте TURN UNDEAD. Получают половину вреда от колюще-режущего оружия.

Уровень 8

Драйдеры - мощные воины, хорошо сопротивляющиеся заклинаниям. Вооружены двумя копьями. Используйте против них оружие, большинство заклинаний не подействует.

Дьявольские псы - атакуют огненным дыханием и зубами. Эффективен любой тип оружия.

Уровень 9

Твари-дисплейсеры - могут смещать свое изображение на три фута от действительного местонахождения. Эффективно: применяйте заклинания.

Ржавый Монстр - обладает неуемным аппетитом ко всему металлическому. Используйте заклинания и постарайтесь не вступать в ближний бой.

Уровень 10

Воины мантиссы - вооружены метательным кинжалом и алебардой, смоченной парализующей слюной. Используйте заклинания.

Уровень 11

Умственный живодер - почти полностью недоступны магии. Может оказывать парализующее действие на членов группы. Применяйте любое оружие.

Ксорны - крутые, но медлительные создания. Хорошо сопротивляются магии. Чередуйте удары и отступления.

Уровень 12

Каменный голем - тактика прежняя - наносите удар и отступайте. Эти создания также хорошо сопротивляются заклинаниям.

Бихолдеры - практически полностью неподвластны воздействию магии. Используйте тактику: удар - шаг в сторону - удар - шаг в сторону...

ПРОХОЖДЕНИЕ УРОВНЕЙ

Уровень 1 - верхний уровень канализации

Стены - красный кирпич, покрытый слизью

1. Отсюда начинается игра. Станьте лагерем, пусть персонажи помолятся и запомнят заклинания. Прихватите два камня - они могут пригодиться впоследствии.
2. Рычаг на северной стене этой комнаты открывает дверь. Возьмите с собой кости халфлинга - это останки Тода Апхилла (Tod Uphill). Позже у Вас будет возможность его оживить. Не забудьте также его отмычки.
3. Это место приспособлено для управления потоком воды на первом уровне канализации. Здесь бродит один коболд. Если Вы пройдете отсюда в дверь на севере, то в пунктах 23 и 24 появятся стены. Если в дверь - на востоке, то стены появятся в п.п. 25, 26.
4. На восточной стене - руна на языке коболдов. Если в группе есть гном, то он сможет перевести: "Вход".
5. Патруль из 4-х коболдов. На земле - питание.
6. В этом месте - 4 коболда. Плита на полу открывает и закрывает дверь на севере. На северной стороне двери на южной стене есть кнопка, которая также открывает и закрывает дверь.
7. Здесь 5 коболдсв. У одного из них рукопись магического заклинания определения магии. В юго-западном углу комнаты - 2 рациона.
8. Перед дверью - прижимная плита. Вес на ней открывает и закрывает дверь.
9. На западной стене кнопка, которая управляет дверью.

10A, 10B. Эта дверь открывается кнопкой, положение которой меняется в зависимости от того, откуда Вы появились. Если в п.3 Вы пошли на восток, то кнопка окажется на западной стене в п. 10A. Если в п.3 Вы пошли на север, то кнопка будет на южной стене в п. 10B.

11. Камень в юго-восточном углу комнаты.

12. Здесь прижимная плита. Нажатие на нее откроет дверь на юге. Положите на плиту предмет, чтобы дверь не закрылась.

13. Рычаг на северной стене управляет дверью.

14. В нише на севере +2 дротик, это хорошее оружие для мага в заднем ряду.

15. В потолке - отверстие.

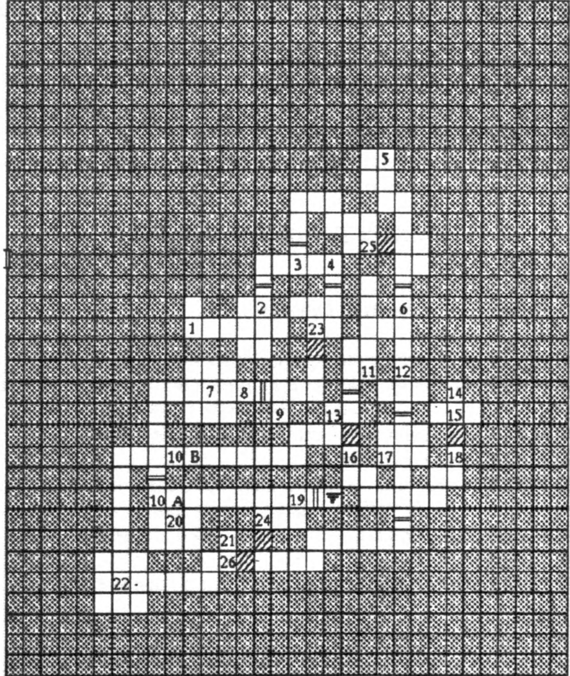
16. Потайной камень в западной стене откроет скрытый проход на север.

17. Камень.

18. Потайной камень на восточной стене откроет скрытый проход на север.

19. В юго-восточном углу комнаты - стрела. Положите предмет на прижимную плиту перед дверью, после этого - нажмите кнопку на восточной стене. Дверь останется открытой. За дверью - лестница, ведущая вниз на уровень 2, п. 1

20. Три пиявки. В юго-восточном углу - щит.



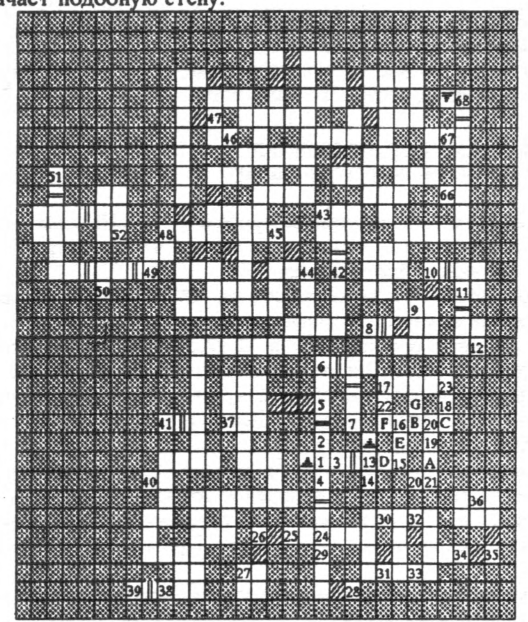
21. В нише северной стены - полочка. На ней: рукопись мага "Armor" и рукопись клерика "Bless". Не забудьте во время первого же отдыха переписать рукопись мага. Этот пункт

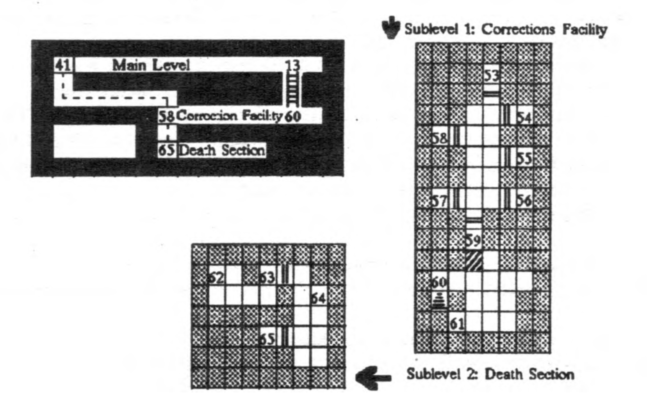
охраняют два кобольда.
22. Три пиявки.
23. Если в п. 3 Вы пошли на север, то здесь стена.
24. Если в п. 3 Вы пошли на север, то здесь стена.
25. Если в п. 3 Вы пошли на восток, то здесь стена.
26. Если в п. 3 Вы пошли на восток, то здесь стена.

Уровень 2 - средний уровень канализации
Стены - красный кирпич, покрытый слизью

1. Лестница на западной стене, ведущая на уровень 1 п. 19. На земле - серебряный ключ.
2. Вставьте серебряный ключ в скважину на западе, чтобы открыть дверь. Ключ при этом исчезнет, но Вы еще найдете другие.
3. Вставьте серебряный ключ в замок на севере, чтобы открыть дверь на востоке.
4. Вставьте серебряный ключ в восточную скважину, чтобы открыть дверь на юге.
5. После того, как возьмете предметы в п.п. 12, 17, 34, вернитесь к этому месту и проход на западе откроется полностью. На стене написано: "Только сильный пройдет".
6. Нажмите на кнопку, чтобы частично открыть дверь. После этого дверь нужно открыть силой до конца. Манипулируйте дверью с клавиатуры или поместите курсор мыши на ее нижнюю часть и сделайте ЛК.
7. Эта дверь открывается только силой. За дверью - скелет и Potion of Vitality (Зелье повышения жизненных сил), которое подкрепит голодный персонаж.
8. На северной стене - изображение кинжала. Метните кинжал, дротик или камень в дверь, чтобы нажать кнопку на восточной стене. При этом стена исчезнет и откроется доступ в п.9
9. Нажмите кнопку на северной стене - откроется потайной проход на север.
10. Эту дверь нужно открыть силой.
11. Дверь на юге открывается силой. В комнате - зомби.
12. Полка на стене содержит провизию, серебряный ключ, зелье гигантской силы. Если Вы открыли замок в п.2 отмычкой, то ключ исчезнет. Возьмите предметы. При этом исчезнет один из блоков к западу от п.5
13. Лестница на северной стене ведет вниз, в п. 60 под люками на востоке.
14. Потяните за рычаг, чтобы закрыть или открыть люк D на востоке.
15. Здесь можно смело встать. Люк располагается к северу. НЕ ПОПАДИТЕ в него. Вы провалитесь в п.60 на подуровне Устройства Коррекции. При этом Вашей группе будет нанесен определенный вред. Бросьте любой предмет на север через люк на прижимную плиту за ним. Это закроет люк, и Вы сможете пройти.
16. Нажав на эту прижимную плиту, Вы закроете люк E на юге. Если вес убрать - люк откроется вновь.
17. На настенной полочке - рацион и серебряный ключ. Если Вы открыли замок в п.3 с помощью отмычек, то ключ исчезнет. Возьмите предметы. При этом исчезнет один из блоков к западу от п.5.
18. Эта прижимная плита открывает и закрывает люк C.
19. Эта кнопка открывает люк B и закрывает люк A и наоборот.
20. Рационы питания.
21. Здесь можно ступать.
22. Здесь можно ступать.
23. Здесь можно ступать.
24. Когда Вы попадете сюда, группа магически повернется на 90 градусов вправо. Следите за компасом.

25. Стена на востоке помечена знаком орков - "проход". Это иллюзорная стена. Такие знаки всегда означает подобную стену.





26. На полу - рукопись мага "Shield". Восточная и южная стены - иллюзии.
27. Два зомби в этой комнате. На западной стене нарисован кинжал.

28. Когда Вы наступаете на прижимную плату, на западе возникает иллюзорная стена. На южной стене - рисунок кинжала. Камень.
29. Здесь праща.
30. Если Вы сюда ступите, то группа будет телепортирована в п. 32 и повернута на 180 градусов. Следите за компасом. Оптимальная стратегия - проходить сквозь иллюзорные стены, помеченные соответствующими рунами.
31. Если Вы сюда ступите, то группа будет телепортирована в п. 32 и повернута на 180 градусов. Следите за компасом. Оптимальная стратегия - проходить сквозь иллюзорные стены, помеченные соответствующими рунами. К северу - иллюзорная стена.
32. Ваша группа телепортируется сюда из п. 31. На юге расположена иллюзорная стена.
33. Ваша группа телепортируется сюда из п.30
34. На южной стене полка, на которой рацион и серебряный ключ. Если в п. 4 Вы вскрыли замок с помощью отмычек, то ключ исчезнет. Стена на востоке - иллюзия. Возьмите предметы, и один из блоков к западу от п.5 исчезнет.
35. Стены на севере и западе - иллюзии. Здесь две стрелы.
36. В юго-западном углу - рационы.
37. В юго-западном углу этой комнаты - каменный кинжал. Он используется на более низких уровнях в качестве портального ключа.
38. Метните что-нибудь сквозь дверь на востоке. Предмет упадет на прижимную плиту в п. 39 и откроет дверь.
39. В этом алькове - рационы и зелье экстра-лечения.
40. Это место представляет собой R.A.T.S. - СИСТЕМУ БЫСТРОГО ТЕЛЕПОРТИРОВАНИЯ (прим. RATS по англ. - крысы). Если Вы ступите сюда, то будете телепортированы к востоку от п. 66
41. Эта комната играет роль челнока между основной частью уровня 2 и двумя подуровнями. Для управления челноком войдите в комнату, закройте дверь и нажмите западную кнопку. На южной стене написано название подуровня, на котором Вы оказались. Всего остановок три: основной уровень (MAIN LEVEL), устройство коррекции (CORRECTION FACILITY), секция смерти (DEATH SECTION).
42. Поместите серебряный ключ в замочную скважину на восточной стене - откроется дверь на севере.
43. В этой комнате - пара сапог и рационы.
44. Зомби патрулируют этот участок. Пусть Ваш клерик приготовится.
45. Патруль зомби.
46. Здесь находятся рационы.
47. Патруль зомби.
48. Патруль зомби.
49. Эта дверь должна быть открыта силой.
50. Для открытия двери - нажмите прижимную плиту.
51. На северной стене - кнопка. Не нажимайте ее. Это изменит множество переменных стен в северной части уровня 2. Это откроет одни стены и закроет другие. Рычаг в этой комнате открывает дверь в п. 52. В этой комнате 4 скелета. Дверь нужно открыть силой. Но Вы можете атаковать дистанционным оружием сквозь щели двери.
52. Два зомби и зелье лечения.
53. Два скелета.
54. Два скелета и лук.
55. Два скелета.
56. Два скелета и рукопись мага INVISIBILITY.
58. Эта комната играет роль челнока между основной частью уровня 2 и двумя подуровнями. Для управления челноком войдите в комнату, закройте дверь и нажмите

западную кнопку. На южной стене написано название подуровня, на котором Вы оказались. Всего остановок три: основной уровень (MAIN LEVEL), устройство коррекции (CORRECTION FACILITY), секция смерти (DEATH SECTION).

59. Если нажать потайной камень на западной стене - пропадет стена на юге. Там два скелета.

60. Лестница на южной стене ведет в п. 13 наверху.

61. Здесь зелье лечения.

Секция смерти 62 - 65

62. Золотой ключ.

63. Дверь должна быть открыта силой. Три зомби.

64. Камень.

65. Эта комната играет роль челнока между основной частью уровня 2 и двумя подуровнями. Для управления челноком - войдите в комнату, закройте дверь и нажмите западную кнопку. На южной стене написано название подуровня, на котором Вы оказались. Всего остановок три: основной уровень (MAIN LEVEL), устройство коррекции (CORRECTION FACILITY), секция смерти (DEATH SECTION).

66. Это место представляет собой R.A.T.S. - СИСТЕМУ БЫСТРОГО ТЕЛЕПОРТИРОВАНИЯ. Если Вы ступите сюда, то будете телепортированы к востоку от п. 40

67. Золотой ключ в северной замочной скважине откроет дверь.

68. На западной стене - лестница, ведущая в п. 1 уровня 3.

Уровень 3 - нижний уровень канализации

1. Лестница на востоке, по которой можно подняться к п.68 на уровне 2.
2. Когда группа станет на это место, ее развернет на 180 градусов. Следите за компасом. Повернитесь на 180 градусов и продолжайте движение.
3. Ключ в северо-западном углу комнаты.
4. Западня аналогичная п.2, только с востока на запад.
5. Убейте местного флинда и поднимите ключ.
6. Один куо-тоа. Остерегайтесь - он стреляет молнией. Также здесь есть стрела.
7. Это место представляет собой R.A.T.S. - СИСТЕМУ БЫСТРОГО ТЕЛЕПОРТИРОВАНИЯ. Если Вы ступите сюда, то будете телепортированы к югу от п.8. Группа телепортируется в п. 73 при первом проходе мимо п.7
8. Это место представляет собой R.A.T.S. - СИСТЕМУ БЫСТРОГО ТЕЛЕПОРТИРОВАНИЯ. Если Вы ступите сюда, то будете телепортированы к северу от п.7
9. На западной стене - тайная кнопка. С ее помощью можно открыть нишу.
10. Здесь рукопись клерика - "Нанесение легких повреждений".
11. Здесь один куо-тоа.
12. Здесь одна из трех замочных скважин на южной стене. Если поместить на нее серебряный ключ - появится красная кнопка. Если ее нажать - куо-тоа атакуют сзади. Когда Вы его прикончите - найдете серебряный ключ, который сможете использовать для одной из оставшихся замочных скважин.
13. Еще одна замочная скважина. Если открыть ее серебряным ключом - появится голубая кнопка. Нажмите ее - откроется проход. Также здесь можно найти стрелу.
14. Здесь одна из трех замочных скважин на южной стене. Если поместить на нее серебряный ключ - появится красная кнопка. Если ее нажать - куо-тоа атакуют сзади. Когда Вы его прикончите - найдете серебряный ключ, который сможете использовать для одной из оставшихся замочных скважин.

15.Наступите здесь, чтобы открыть люк на западе. К северу - рукопись определения магии.

16. Здесь красный драгоценный камень и +3 кинжал "Backstabber"

17. Здесь один куо-тоа

18. С помощью серебряного ключа - откройте дверь на востоке. С юга и запада появятся

два куо-тоа.
19. Вставив в эту замочную скважину серебряный ключ, можно открыть дверь в п. 18
20. Здесь куо-тоа и зелье лечения, и экстралечения.
21. Здесь куо-тоа.
22. Если наступить здесь - откроется люк на западе.
23. Поместите красный драгоценный камень в отверстие, чтобы открыть дверь.
24. Один куо-тоа.
25. Четыре стрелы, красный драгоценный камень и зелье скорости.
26. Эта прижимная плита закрывает люк L.
27. Эта прижимная плита закрывает люк Q.
28. Эта прижимная плита навсегда закрывает люк A.
29. Эта прижимная плита открывает люк F. В этой комнате один куо-тоа и камень.
30. Эта прижимная плита также открывает люк F.
31. Эта прижимная плита открывает люк P.
32. Поместите красный драгоценный камень в отверстие. Откроется дверь на юге.
33. Два флинда.
34. Кнопка открывает и закрывает дверь на севере.
35. Рукопись мага FIREBALL.
36. Рычаг открывает и закрывает дверь на юге
37. Два флинда.
38. Один флинд.
39. В этих залах водятся два куо-тоа.
40. Копье, кожаные доспехи, длинный меч и кости человека. Возьмите их - они принадлежат бойцу ANYA. Позже Вы сможете ее оживить.
41. Два флинда.
42. Тайная кнопка на северной стене. Она открывает проход на север. Также здесь есть камень.
43. Один флинд.
44. Вы не сможете открыть дверь с этой стороны. Вы сможете попасть в эту комнату из п.48
45. Рационы.
46. Здесь западня. Вашу группу развернет на 180 градусов и телепортирует в юго-восточный угол комнаты.
47. Куо-тоа.
48. Надпись на западной стене: "МУЗЕЙ". Рычаг открывает дверь на юге.
49. Щит.
50. Рычаг на северной стене открывает дверь на севере.
51. Западня: Ваша группа телепортируется в п. 52. Западня срабатывает один раз.
52. Ваша группа телепортируется сюда из п. 51
53. Голубой драгоценный камень на полке.
54. Поместите голубой камень в левый глаз на стене. Когда Вы поместите все четыре голубых камня в п.п. 54, 56, 62 и 63, в п.п. 56 и 63 откроются проходы.
55. Голубой драгоценный камень на полке.
56 Поместите голубой камень в левый глаз на стене. Когда Вы поместите все четыре голубых камня в п.п. 54, 56, 62 и 63, в п.п. 56 и 63 откроются проходы.
57. Если ступите сюда, то группу развернет на 90 градусов против часовой стрелки и перенесет в п. 68
58. Если ступите сюда, то группу развернет на 90 градусов против часовой стрелки и перенесет в п. 69
59. Два флинда

60. Голубой драгоценный камень на полке.
61. Голубой драгоценный камень на полке.
62. Поместите голубой камень в левый глаз на стене. Когда Вы поместите все четыре голубых камня в п.п. 54, 56, 62 и 63, в п.п. 56 и 63 откроются проходы.
63. Поместите голубой камень в левый глаз на стене. Когда Вы поместите все четыре голубых камня в п.п. 54, 56, 62 и 63, в п.п. 56 и 63 откроются проходы.
64. Здесь щит, кольчуга и стрела.
65. Три железных рациона.
66. Лестница ведет вниз на уровень 4 в п.1
67. Лестница ведет вниз на уровень 4 в п.2
68. Группа телепортируется сюда из п. 57
69. Группа телепортируется сюда из п. 58
70. Телепортер, переносящий группу на запад от пункта 23
71. Волшебная палочка MAGIC MISSILE
72. При проходе этого пункта в восточном направлении группа переносится в п. 73
73. Группа переносится сюда при первом проходе мимо п.7 и при восточном проходе п. 72

A-R - люки
S. - сюда можно становиться
T. - это статуя флинда
U. - это статуя куо-тоа
V. - статуя флинда и рационы
W. - статуя куо-тоа и зелье HEALING - лечения
X. - статуя куо-тоа
У. - статуя флинда и рукопись клерика FLAME BLADE
Z. - статуя куо-тоа и камень

Уровень 4 - верхний уровень руин поселения карликов

1. Лестница ведет наверх в п. 66 на уровне 3
2. Лестница ведет наверх в п. 67 на уровне 3
3. Нажатием кнопки на западной стене можно открыть дверь на юге. Скрытый проход также откроется на востоке. Будьте внимательны - Вас атакует гигантский паук.
4. Паук в комнате.
5. Три железных рациона.
6. Прижимная плита закрывает двери на севере.
7. Прижимная плита закрывает двери на юге.
8. Два паука.
9. Паук.
10. Здесь водятся пауки.
11. Камень.
12. Ключ карликов
13. Здесь водятся пауки.
14. Здесь водятся пауки.
15. Стрела
16. Камень.
17. Прижимная плита закроет дверь на западе.
18. Камень.
19. Здесь водятся пауки.
20. Немагическое кольцо с голубым камнем.

21. Стрела.

22. Здесь водятся пауки.
23. Четыре паука. Каменный скипетр (портальный ключ).
24. Стрела.
25. Кольцо Защиты +3 с зеленым камнем.
26. Если стать в п. 89 - эта стена исчезнет.
27. Если стать в п. 90 - эта стена исчезнет.
28. Поместите ключ карликов в скважину на южной стене - откроется дверь на западе.
29. Притемненные блоки - магические. Они будут отступать по мере приближения Вашей группы. Блоки могут двигаться только против часовой стрелки, поэтому Вам следует продвигаться по восточному проходу.
30. Здесь водятся пауки.
31. Здесь водятся пауки.
32. Булава
33. Пустая комната
34. Потяните за руку гаргойла. При этом закроется люк в п. 91. На стене надпись на языке карликов - "Рычаг управления доступом".
35. Булава
36. Цепь на южной стене. Если ее потянуть - это включает и выключает движение

блоков в п. 29
37. Украшение в виде гаргойла на северной стене. Проход на север можно открыть в п. 87
38. Ключ карликов
39. Раненый карлик Тагор. Он спросит разрешения присоединиться к группе и будет весьма полезен впоследствии. Он вооружен топором, защищен кольчугой и шлемом.
40. Здесь гаргойл с поднятой рукой. Если ее опустить - закроется люк в п.41
41. Люк. Его можно закрыть в п.40
42. Надпись на языке карликов - "Круен - властитель подгорного царства"
43. Гаргойльная замочная скважина. Вставьте в нее ключ карлика. При этом откроется средняя дверь на юге. Две двери - на запад и на восток должны быть закрыты, чтобы открылся п.82
44. Украшение в виде гаргойла на южной стене
45. Опустите рычаг вниз - откроется люк в п. 51
46. Украшение в виде гаргойла на южной стене
47. Украшение в виде гаргойла на южной стене, немагические роба и медальон
48. Надпись на языке карликов - "Круен не ведает страха"
49. Ключ карликов
50. Надпись на языке карликов - "Круен - носитель мудрости"
51. Люк. Его можно закрыть в п.55
52. Прижимная плита - открывает и закрывает три люка на востоке
53. Здесь водятся пауки
54. Украшенный рычаг управляет западной дверью
55. Украшение в виде гаргойла на западной стене
56. Украшение в виде гаргойла на южной стене. Проход на юг может быть открыт из п. 87
57. Украшение в виде гаргойла
58. Надпись на стене: "За этой комнатой - обитель дьявола"
59. Портал на северной стене. Запускается каменным медальоном. При этом группа переносится в п.63 на уровне 7.
60. Два зелья излечения от яда.
61. Два зелья излечения от яда.
62. Нажмите кнопку на двери - она откроется.
63. Сообщение на южной стене: "Оракул знания".
64. Полочка на южной стене - пуста. Если положить на нее ORB OF POWER, то все магические предметы Вашей группы получат определение
65. Украшение в виде гаргойла на западной стене.
66. На западной стене - потяните за руку гаргойла и в п.п. 92 и 93 появятся пауки.
67. Лестница вниз - на уровень 5 в п.1
68. Украшение в виде гаргойла на северной стене
69. Кнопка управляет дверью на юге.
70. С помощью ключа карликов и замочной скважины на северной стене откройте северную дверь. Еще одна скважина на стене к северо-востоку от двери.
71. Кнопка на северной стене откроет южную дверь к п.72
72. При первом попадании в эту магическую комнату в ней будет один паук, зелье Healing и ключ карликов. Войдите в комнату, соберите предметы и выйдите из нее, закрыв за собой дверь. Подойдите к другой двери в эту комнату и проделайте то же самое. Таким образом Вы сможете получить еще три зелья.
73. Кнопка на восточной стене откроет западную дверь в п. 72
74. С помощью ключа карликов откройте дверь на север.

75. Кнопка на южной стене откроет северную дверь в п.72
76. Кнопка на западной стене откроет восточную дверь в п. 72
77. С помощью ключа карликов откройте дверь на юге.
78. Лестница вниз на уровень 5 в п. 17
79. Зелье лечения
80. На восточной стене гаргойльная замочная скважина. С помощью ключа карликов откройте дверь.
81. Два зелья излечения от яда.
82. За секретной стеной +3 топор "DROW CLEAVER". Потяните цепь на южной стене, чтобы открыть тайный проход в п.50. Если это место закрыто, то смотрите условие в п.43
83. Рукопись клерика SLOW POISON, рукопись мага FLAME ARROW и зелье лечения
84. Скрытая прижимная плита, которая открывает и закрывает люк в центре комнаты.
85. Надпись на восточной стене "АВАРИЙНЫЙ ВЫХОД". Также здесь - шлем и щит карликов.
86. Стена на юге - иллюзия.
87. На северной стене - рычаг. Потяните за него - откроется (закроется) проход между п.п. 37 и 56
88. Потайная кнопка на западной стене, управляющая тайным проходом к западу от п.84
89. Станьте здесь, чтобы открыть проход в п.26
90. Станьте здесь, чтобы открыть проход в п.27
91. Люк, который управляется рычагом в п.34
92. При приведении в действие рычага в п.66 появится паук.
93. При приведении в действие рычага в п.66 появится паук.

Уровень 5 - развалины поселения карликов и лагерь

1. Лестница на востоке поднимается в п. 67 на уровне 4.
2. На северной стене-иллюзии - руна карликов, обозначающая безопасный проход. Таким образом карлики метили стены-иллюзии.
3. Руна безопасного прохода на западной стене.
4. Рукопись клерика с "PRAYER".
5. Кольчуга и ключ карликов.
6. Руна безопасного прохода на западной стене.
7. Регион пауков.
8. Иллюзорная стена на севере.
9. Эта дверь может быть открыта только с другой стороны.
10. На северной стене - замочная скважина под ключ гаргойлов. Воспользуйтесь ключом карликов для открытия двери.
11. Железные рационы питания.
12. Железные рационы питания.
13. Дверь частично открыта. Откройте ее полностью силой.
14. Потайная кнопка на западной стене откроет дверь на запад.
15. Руна безопасного прохода на западной стене.
16. Регион пауков
17. Лестница веден наверх в п.78 уровня 4
18. Для открытия двери - нажмите на кнопку. Дверь может быть открыта только с этой стороны.
19. Регион пауков
20. Регион пауков

21. Рукопись клерика "HOLD PERSON"

22. Железные рационы

23. Украшение гаргойлов на северной стене-иллюзии

24. Портал на северной стене. Срабатывает при активизации каменным ожерельем. Точка выхода - п.67 на уровне 7

25. Магическая рукопись "HASTE"

26. На полке на восточной стене находится портальный ключ - каменное ожерелье

27. Вы встретились с Армуном, предводителем расположившихся лагерем карликов. Если Вы дадите согласие помочь карликам, то они дадут Вам 6 рационов и портальный ключ - каменный медальон. Дорум, карлик-боец, попросит разрешения присоединиться к группе. Он хочет помочь в поисках принца Кейргара.

28. Руна карликов "Безопасный проход" на западной стене-иллюзии

29. В потолке - 3 отверстия (с уровня 4)

30. Клерик-карлик в этом месте оживит мертвых и вылечит раненых. Здесь можно оживить подобранные по пути кости.

31. Надпись на восточной стене "PANTRY" (Кладовая). Здесь также яд в колбе. Не пейте его!

32. Эти двери нельзя открыть с северной стороны.

33. На северной стене замочная скважина в виде гаргойла. Дверь на севере открывается

ключом карликов.
34. На северной стене замочная скважина в виде гаргойла. Дверь на севере открывается ключом карликов.
35. Лестница ведет вниз в п.1 уровня 6
36. Надпись "После окончания работ восстановите состояние канализационных люков"
37. Рычаг в форме гаргойла с поднятой рукой на западной стене. Если его опустить - закроется большинство канализационных люков на этом уровне.
38. Карлики.
39. Украшенный драгоценностями рычаг на западной стене в поднятом положении. Опустите его - откроется дверь на юге. По мере продвижения на юг за группой будут открываться люки. Будьте осторожны - можете зайти в тупик или ловушку.
40. Надпись на южной стене "Жадность станет причиной твоей гибели"
41. Проклятые (-3) праща и топор на северо-востоке
42. Телепортер к югу от п.37
43. Ключ
44. Пара кожаных сапог
45. Кольцо с голубым камнем "Легчайшего падения"
46. Ключ
47. Ключом откройте скважину. Откроется дверь на востоке.
48. На южной стене - скважина. Вставьте в нее ключ - откроется восточная стена. Здесь же: пластинчатая кольчуга и рукопись мага ("INVISIBILITY 10' RADIUS")
49. Телепортер в п.50
50. Сюда телепортируется группа телепортером в п.49
51. Регион пауков
52. Регион пауков
53. Регион пауков
54. Нажмите кнопку на северной стене - исчезнет западная стена
55. На восточной стене-иллюзии - руна безопасного прохода
56. Камень. Стена на востоке - иллюзия.
57. Это место телепортирует группу в п. 58A и развернет ее на 180 градусов. Следите за компасом.
58A. Группа телепортируется сюда из п.57
58B. Стены на севере и западе - иллюзии. Также здесь палочка "FROST"
59. Прижимная плита открывает люк на севере
60. На северной стене-иллюзии - руна безопасного прохода
61. На западной стене-иллюзии - руна безопасного прохода
62. Камень
63. На северной стене-иллюзии - руна безопасного прохода. На западной стене надпись: "Что ж, ты добрался до этого места. Удачи!"
64. Камень и железные рационы.
65. На восточной стене-иллюзии - руна безопасного прохода
66. Лестница спускается вниз в п.2 уровня 6
67. Рукопись клерика "AID"
68. Железные рационы
69. Нажмите потайную кнопку на восточной стене, чтобы она исчезла
70. Регион пауков. Рукопись мага "DISPELL MAGIC"
71. Тайная кнопка на южной стене открывает проход на юг
72. Место выхода из телепортеров A, B, C
73. Место выхода из телепортера D. Рычаг откроет дверь в п.81
74. Выход из телепортеров E,F

75. Выход из телепортера G. Эта дверь открывается рычагом в п.82
76. Выход из телепортера K
77. Выход из телепортера L. На восточной стене надпись: "Иногда вещи не такие, как кажутся на первый взгляд"
78. Выход телепортера M
79. Рычаг открывает дверь в п.80
80. Дверь, открываемая рычагом в п.79
81. Дверь, открываемая рычагом в п.73
82. Рычаг, открывающий дверь в п. 75
83. Здесь находится недоступный немагический длинный меч

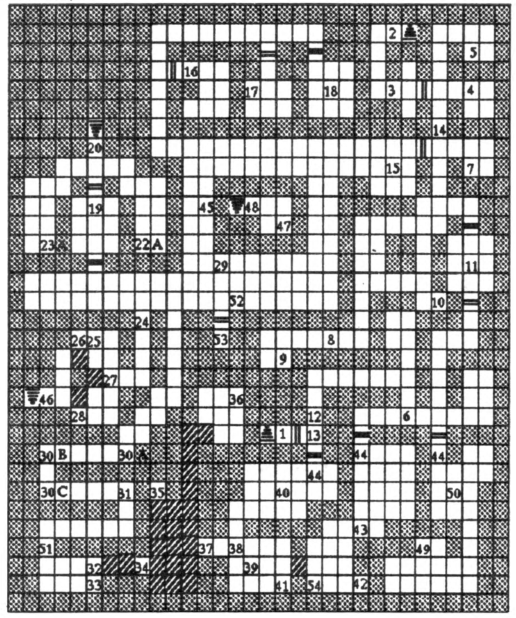
Телепортеры:

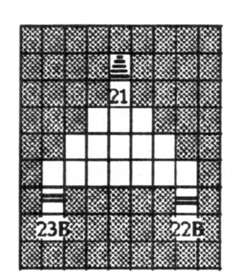
A. Телепортирует в п. 72
B. Телепортирует в п. 72
C. Телепортирует в п. 72
D. Телепортирует в п. 73
E. Телепортирует в п. 74
F. Телепортирует в п. 74
G. Телепортирует в п. 75
H. Телепортирует в п. 72
I. Телепортирует в телепортер A
J. Телепортирует в телепортер K. Здесь также недоступная рукопись клерика "DETECT MAGIC"
K. Телепортирует в п. 76
L. Телепортирует в п. 77
M. Телепортирует в п. 78
N. Телепортирует в телепортер G
O. Телепортирует в телепортер F

Уровень 6 - нижний уровень развалин поселений карликов

1. Лестница, ведущая в п.35 на уровне 5. Эта дверь может быть открыта только с другой стороны.
2. Лестница, ведущая в п.66 на уровне 5
3. Надпись на южной стене: "Прежде чем продолжать - положите оружие" Вы должны положить оружие на каждую из прижимных плит на юге и на севере, чтобы открыть дверь на востоке. После того, как она откроется, оружие можно собрать.
4. Один кенку
5. Один кенку
6. Регион кенку
7. Яйцо кенку
8. Регион кенку
9. Яйцо кенку
10. Маг в темных одеждах. Если его убить - останется рукопись "HOLD PERSON", жидкость для лечения и палочка "FROST"
11. При попадании в это место в Вас будет выпущено по два дротика из восточной и западной стен.
12. Ключ
13. Нажмите кнопку на западной стене - она откроется.
14. Для открытия западной двери - вставьте ключ в скважину
15. Два кенку

16. Четыре кенку и одно яйцо
17. Три кенку и пять яиц





18. Три кенку и два яйца
19. Если наступить на плиту в центре - в Вас будет выпущено 4 дротика
20. Лестница вниз в п. 21
21. Лестница вверх в п.20
22A. Прыгните в люк в п. 22B - найдете ключ карликов
22B. Попадаете сюда из п.22A и поднимаете ключ карликов
23A. Прыгните в люк в п. 23B - найдете ключ карликов
23B. Попадаете сюда из п.23A и поднимаете ключ карликов

24. Кенку патрулируют этот район
25. Кенку патрулируют этот район
26. П.п. 26, 27 и 28 - замочные скважины вокруг блока Т-образной формы, который нужно своротить с дороги. Используйте ключ карликов в южной замочной скважине. Блок повернется по часовой стрелке в позицию 1.
27. После применения ключа в п.26 замочная скважина окажется здесь. Примените еще раз ключ карликов, и блок повернется по часовой стрелке в позицию 2. На юго-востоке от этого места - надпись "Кругом и кругом..."
28. После применения ключей в п.п.26 и 27 замочная скважина окажется здесь. Примените еще раз ключ карликов, и блок повернется по часовой стрелке в позицию 3, что обеспечит Вам доступ к лестнице в п. 46. Кенку атакуют.
29. Камень
30A, 30B, 30C. Прижимные плиты на полу, которые активируют стрельбу дротиками при первых двух срабатываниях. После этого запас дротиков израсходован. Западня в п. 30A выстрелит еще раз, когда Вы будете покидать уровень.
31. Прижимная плита, активирующая стрельбу дротиками.
32. На восточной стене - полочка с палочкой "MAGIC MISSILE"
33. Надпись на восточной стене: "Требуется столовое серебро". Положите на полочку в п.32 дротик или кинжал - откроется проход, где находится очередная полочка. Вам потребуется всего порядка 15-20 штук дротиков и кинжалов, чтобы удовлетворить все полки.
34. Здесь ключ карликов. Возьмите его перед тем, как положить на полку предмет. В противном случае ключ будет потерян.
35. +1 щит карликов
36. Рукописи клерика "DISPELL MAGIC" и "CURE SERIOUS WOUNDS"
37. Нажмите кнопку на южной стене. Стена исчезнет. Там - +3 булава
38. Кенку
39. Простое кольцо с красным камнем
40. Камень и люки на потолке
41. Потайная кнопка на восточной стене. Если ее нажать - проход на востоке исчезнет.
42. Рукопись клерика "FLAME BLADE"
43. Кенку
44. Дверь может быть открыта только с этой стороны
45. На восточной стене - портал, активируемый каменным кольцом. Это - точка переноса в п.9 на уровне 10
46. Лесница вниз в п.1 на уровне 7
47. Каменное кольцо. Это портальный ключ. Не забудьте его прихватить
48. Лестница вниз в п.9 уровня 7
49. Простые наручни. Сюда можно попасть, провалившись в люк около п. 46 на уровне 5
50. Кенку. Сюда можно попасть, провалившись в люк около п.46 на уровне 5
51. На западной стене - полка с кинжалом и дротиком
52. Надпись на южной стене : "Гнездо"
53. 2 кенку
54. Тайная кнопка на западной стене. Если нажать - проход на западе исчезнет

Уровень 7 - верхний уровень дроу

1. Лестница ведет наверх в п.46 уровня 6. Когда Вы спуститесь на уровень 7, Вас будет поджидать патруль дроу. Не сражайтесь с ними. Подкупите их яйцами кенку, и, если

только Вы сами на них не нападете, они оставят Вас в покое.

2. Патруль дроу
3. На северной стене надпись: "Не мешкай"
4. Наступив на прижимные плиты в п.п. 4А, 4В, 4С и 4D, Вы активизируете выстрел FIREBALL, который пролетит на восток из 4А, затем повернет на север в 4В, после чего пролетит по коридору и ударится в стену. Будьте осторожны.
5. Рукопись клерика "SLOW POISON"
6. Рукопись клерика "CREATE FOOD"
7. Рукопись мага "FIREBALL"
8. На восточной стене - паучья замочная скважина. Вставьте золотой ключ и откройте дверь
9. За этой дверью на востоке - лестница, ведущая наверх в п.48 уровня 6
10. Эту дверь можно открыть только с этой стороны.
11. Один дроу. Рукопись клерика "BLESS", ожерелье и питание в юго-западном углу комнаты
12. Стрела
13. Красивый простой щит
14. Два люка на севере. Нажмите кнопку на западной стене, чтобы закрыть кнопку прямо на севере. При этом из п. 17 в южном направлении вылетит FIREBALL, который

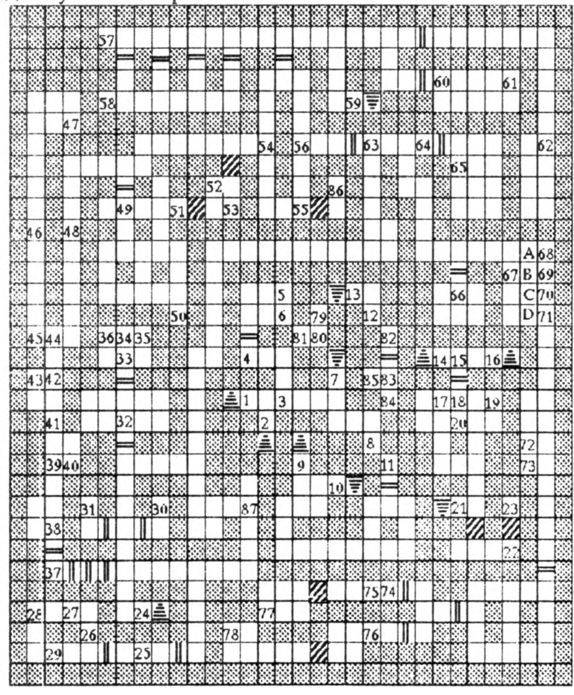
повернет на восток в п.16, прежде чем врезаться в западную стену к востоку от п.16.
15. Наступив на эту плиту, Вы активируете выстрел FIREBALL из п.17 в направлении группы. Не двигайтесь - он повернет на восток в п.16
16. В этом месте FIREBALL повернет на восток
17. На западной стене - обожженные отверстия
18. Дверь можно открыть с любой стороны
19A. Лорд скелетов выпускается из ниши 6, когда Вы наступаете на прижимную плиту в п.20. Также здесь кости клерика ILLERIA и святой символ клерика.
19B. Лорд скелетов выпускается из ниши 6, когда Вы наступаете на прижимную плиту в п.20.
19C. Лорд скелетов выпускается из ниши 6 когда Вы наступаете на прижимную плиту в п.20.
20. Наступив на эту плиту, Вы открываете дверь в п.19 и выпускаете три лорда-скелета в п.п. 19A,B,C
21. Ключ, рукописи клерика "REMOVE PARALYSIS" и "PROTECTION FROM EVIL 10' RADIUS"
22. Два дроу
23. Поместите ключ в эту скважину, чтобы открыть дверь на юге
24. Стрелы
25. Медальон LUCKSTONE (Камень Удачи)
26. Лестница вниз в п.1 уровня 8
27. Патруль дроу
28. Стрела
29. Патруль дроу
30. Обожженные отверстия на восточной и западной стене
31. Обожженные отверстия на восточной и западной стене. Также здесь ключ и оздоравливающая жидкость.
32. Лестница на западе ведет вниз в п.2 уровня 8. На южной стене - паучья скважина, к которой подойдет ключ дроу. Это откроет дверь на восток, за которыми лестница вниз в п.9 уровня 8.
33. Лесница вниз в п. 16 уровня 8.
34. Надпись на южной стене "Ищущий в битве славы"
35. Один лорд-скелет
36. На северной стене надпись "Делающий приношения"
37. На северoной стене - паучья кнопка, на западной - пустая полка. Поместите предмет на полку, нажмите кнопку - откроется проход на юге
38. Люк ведет в п.81 на уровне 8. Прыгайте - это безвредно.
39. На северной стене надпись "Кто прыгает - верит". Здесь защитное кольцо +2
40. Лестница вниз в п.14 на уровень 8. На западной стене - "Обратной дороги нет"
41. На восточной стене надпись - "Единственный путь"
42. На восточной стене надпись - "Дерись за свою свободу"
43. Кнопка на южной стене открывает 4 прохода: на запад, на восток и 2 на юг.
44. Лорд-скелет в нише. Ступите сюда, чтобы открыть дверь в п.53 и найдите перетянутую броню
45. Ступив сюда, Вы откроете дверь в п. 51B. Здесь же - украшенный драгоценными камнями ключ.
46A. Паучьи кнопки на северной и южной стене. Северная открывает дверь в п.44, южная - в п.45
46B. Паучьи кнопки на северной и южной стене. Северная открывает дверь в п.47, южная - в п.48

47. В нише - лорд-скелет. Ступив сюда, Вы откроете дверь в п.54, Также здесь - 3 стрелы.
48. В нише - 2 лорда-скелета. Ступив сюда - Вы откроете дверь в п.56. Также здесь - рубиновый ключ.
49. Паучья кнопка на южной стене откроет дверь в п.50
50. В нише - лорд-скелет. Ступив сюда, Вы откроете дверь в п. 57. Также здесь рукопись мага "LIGHTING BALL"
51A. Это место заблокировано стеной, пока не будет нажата кнопка в п.43. На северной и южной стене - паучьи кнопки. Северная откроет дверь в п. 51B, а южная - в п. 53
51B. Ступив сюда - откроете дверь в п.54. Также здесь украшенный камнями ключ.
52. Паучьи кнопки на северной и южной стене. Северная открывает дверь в п.56, южная - в п.54
53. В нише - лорд-скелет. Ступив сюда - откроете дверь в п.44 и найдете рукопись клерика CURE LIGHT WOUNDS"
54. В нише - лорд-скелет. Ступив сюда - откроете дверь в п.44 и найдете ключ дроу.
55. Паучья кнопка на северной стене откроет дверь в п.57
56. В нише - лорд-скелет. Ступив сюда - откроете дверь в п.48 и найдете рукопись мага "FEAR"
57. В нише - лорд-скелет. Ступив сюда - откроете дверь в п.50 и найдете ключ дроу.
58. На южной стене серебряная паучья скважина. Украшенным ключом откроете дверь на западе
59. На южной стене серебряная паучья скважина. Украшенным ключом откроете дверь на западе
60. На южной стене серебряная паучья скважина. Украшенным ключом откроете дверь на западе
61. На южной стене серебряная паучья скважина. Украшенным ключом откроете дверь на западе
62. Пустая полка на южной стене
63. На северной стене - портал, который управляется каменным медальоном. Поместите медальон на пустой блок, чтобы привести портал в активное состояние. При этом группа попадет в п.59 уровня 4
64. Бесполезная палочка и камень
65. На северной стене - портал, который управляется каменным кинжалом. Поместите кинжал на пустой блок, чтобы привести портал в активное состояние. При этом группа попадет в п.11 уровня 9
66. Мерцающий камень
67. На северной стене - портал, который управляется каменным святым символом. Поместите его на пустой блок, чтобы привести портал в активное состояние. При этом группа попадет в п.3 уровня 11. На северной стене - портал, который управляется каменным ожерельем. Поместите его пустой блок, чтобы привести портал в активное состояние. При этом группа попадет в п.24 уровня 5
68. Серебряная паучья замочная скважина. Откроется рубиновым ключом.
69. Лестница вниз в п.24 на уровне 8
70. Место выхода из телепортера в п.83
71. Два лорда-скелета
72. Этот телепортер перенесет группу в п.82
73. Надпись на северной стене : "Оружие"
74. Короткий меч +3 "SLICER"
75. Золотой рычаг на южной стене. Опустите его - откроется дверь к п.74. После этого Вы потеряете доступ к п.п. 77 и 80

76. Надпись на северной стене: "Оружие"
77. В этой комнате - защитные наручни эльфов +3
78. Золотой рычаг на южной стене. Потяните его - откроется дверь к п.77. После этого Вы потеряете доступ к п.п. 74 и 80
79. Надпись на северной стене - "МАГИЯ"
80. Кольцо колдовства
81. Золотой рычаг на южной стене. Опустите его - откроется дверь к п.80. После этого Вы потеряете доступ к п.п. 77 и 74
82. Выход из телепортера в п.72
83. Телепортер переносит группу в п.70

Уровень 8 - Изгнанники дроу

1. Лестница вверх в п.26 уровня 7.
2. Лестница, ведущая к западной лестнице в п.32 уровня 7.
3. Рисунок в виде паука на северной стене-иллюзии.



4. Паучья замочная скважина на западной стене. Вставьте рубиновый ключ, чтобы открыть северную дверь.
5. Рубиновый ключ

6. Лук дроу и рукопись мага "VAMPIRICK TUOCH"
7. Лестница вниз в п.1 уровня 9.
8. Ключ дроу и красный драгоценный камень
9. Лестница вверх к восточной лестнице в п.32 уровня 7
10. Лестница вниз в п.86 уровня 9.
11. Украшенный драг. камнями ключ и магическая рукопись "SHIELD"
12. Ключ дроу.
13. Лестница вниз в п.3 уровня 9
14. Лестница вверх в п.40 уровня 7.
15. Рубиновый ключ.
16. Лестница вверх в п.33 уровня 7.
17. Рисунок в виде драгоценного камня на северной стене. Вставьте красный камень, чтобы открыть дверь на севере.
18. Точка выхода из телепортера в п.84.
19. На восточной стене - полка и паучья кнопка. Положите ключ на полку. Нажмите кнопку - появится красный драгоценный камень. Вы можете сделать столько камней, сколько у Вас есть ключей.
20. На южной стене надпись - "Один камень за один ключ"
21. Лестница вниз в п.10 уровня 9. На южной стене - потайная кнопка, открывающая проход на юг.
22. На северной стене-иллюзии - рисунок в виде паука.
23. Ключ дроу.
24. Лестница вверх в п.69 уровня 7.
25. Поворотная западня - вращает группу на 180 градусов. Следите за компасом.
26. Патруль драйдеров.
27. Группа телепортируется сюда из п.29
28. Простая роба и Скипетр Королевской Мощи
29. Если группа ступит на этот квадрат, произойдет ее телепортация в п. 27, а также - разворот на 180 градусов.
30. Простой цеп
31. Магическая кольчуга "Пластинчатая броня великой красоты". Она проклята - имеет показатель -3.
32. Два драйдера и адский пес
33. Два драйдера
34. На северной стене - портал, ключом к которому выступает каменный скипетр. Коснитесь ключом пустого камня - портал перенесет группу в п.7 уровня 10.
35. Пара сапог дроу
36. Рукопись клерика "PROTECTION FROM EVIL"
37. На южной стене - Огненные Сопла. Паучья кнопка на западной стене откроет дверь на север.
38. Если ступите сюда - с севера прилетит FIREBALL. Быстро переместитесь на 1 шаг на запад.
39. Если ступите сюда - с севера прилетит FIREBALL.
40. Люк. Будьте осторожны, уворачиваясь от Fireball
41. Если ступите сюда - с севера прилетит FIREBALL. Быстро переместитесь на 1 шаг вперед и на запад.
42. Если ступите сюда - с юга прилетит FIREBALL.
43. Люк. Будьте осторожны, уворачиваясь от Fireball
44. На северной стене - Огненные Сопла
45. Два адских пса

46. Ступите сюда - группа будет телепортирована в п.48
47. На восточной полке - кольцо Сытости с зеленым камнем
48. Если ступите сюда - группа будет телепортирована в п.46
49. Осторожно! Множество адских псов!
50. Рукопись мага "INVISIBILITY 10' RADIUS"
51. Тайная кнопка на южной стене откроет проход на восток
52. На северной стене паучья кнопка, управляющая проходом на север.
53. Рукопись клерика "HOLD PERSON"
54. Надпись на восточной стене "Повернись". Чтение надписи телепортирует группу в п.56 лицом на восток.
55. Стена на востоке - иллюзия
56. Надпись на западной стене "Повернись". Чтение надписи телепортирует группу в п.54 лицом на восток.
57. Паучья кнопка на западной стене. Если ее нажать - откроется четыре двери на юг, за которыми - 4 адских пса.
58. Простые кольцо и медальон.
59. Лесница вниз в п.38 уровня 7.
60. Прижимная плита. Внутри комнаты - 12 Огненных Сопел.
61. Рукописи клерика "CURE CRITICAL", "NEUTRALISE POISON" и "PRAYER"
62. Два драйдера.
63. Эту дверь нельзя открыть с этой стороны.
64. Эту дверь нельзя открыть с этой стороны. Чтобы попасть в комнату за ней - нужно прыгнуть в люк на востоке от п.16 на уровне 7.
65. Один адский пес. Два люка на потолке (п.16 уровня 7). Телепортер в северо-восточном углу транспортирует Вас в п.1 на этом уровне
66. Два адских пса.
67. Четыре прижимные плиты вдоль ряда люков. Каждая плита открывает и закрывает соседний люк. Также здесь - мерцающий камень.
68. Паучья кнопка на восточной стене открывает и закрывает люк в C
69. Паучья кнопка на восточной стене открывает и закрывает люк в D
70. Паучья кнопка на восточной стене открывает и закрывает люк в A
71. Паучья кнопка на восточной стене открывает и закрывает люк в B
72. На северной стене портал, связанный с порталом в п.7 уровня 10. Он не может быть активирован отсюда.
73. Палочка LIGHTING BOLT на полке
74. Адский пес
75. Нажатие на эту прижимную плиту убирает стену на западе, а также делает недоступными отмычки в п.78 на юге.
76. Нажатие этой прижимной плиты удаляет стену на юго-западе, также навсегда перекрывает проход в комнате к северу в п.75. В этом случае становится недоступной рукопись мага "ICE STORM" в п. 77
77. Рукопись мага "ICE STORM"
78. Набор отмычек
79. Этот телепортер перенесет Вас в п.85
80. Надпись на восточной стене - "Вера вознаграждена"
81. Сюда можно попасть, провалившись в люк в п. 38 уровня 7.
82. Зелье лечения и рукопись клерика "RAISE DEAD"
83. Эту дверь можно открыть с помощью кнопки, и - только с этой стороны.
84. Этот телепортер перенесет Вас в п.18.
85. Точка выхода из телепортера в п.79.

86. В этой нише - +3 длинный меч "NIGHTSTALKER - Ищущий в ночи"
87. Драйдеры бродят поблизости.

Уровень 9 - нижние владения дроу

1. Лестница вверх в п.7 уровня 8
2. Паучья замочная скважина на западной стене. Вставьте украшенный драгоценными камнями ключ, чтобы открыть дверь на север.
3. Лестница вверх в п. 13 уровня 8
4. Паучья замочная скважина на восточной стене. Ключ дроу откроет дверь на юге.
5. На западной стене надпись - "Один ключ за один камень"

6. На западной стене - полка. Положите на нее драгоценный камень, нажмите паучью кнопку в п.7. Будет создан украшенный драгоценными камнями ключ. Вы можете сделать столько ключей, сколько у Вас есть камней.
7. Паучья кнопка на западной стене
8. Надпись на восточной стене "Написано - ключ лежит с другой стороны"
9. Паучья замочная скважина на восточной стене. Вставьте украшенный драгоценными камнями ключ, чтобы открыть дверь на юге.
10. Лестница вверх в п. 21 уровня 8
11. На восточной стене - портал, ключом к которому выступает каменный кинжал.

Коснитесь ключом пустого камня - портал перенесет группу в п.65 уровня 7.
12. Пара сапог дроу
13. Западная стена - иллюзия.
14. Здесь +3 щит дроу.
15. 1 дисплейсер в этой комнате.
16. 1 дисплейсер в этой комнате.
17. На западной стене - полка. Если положить на нее ORB of POWER (с уровня 11 или 12), то все магические предметы в группе будут идентифицированы, но сам камень исчезнет
18. Надпись "Пожирающий Оракул"
19. Восточная стена - иллюзия.
20. Кольчуга.
21. Рукопись мага "INVISIBILITY"
22. Южная стена - иллюзия.
23. Эту дверь можно открыть только с этой стороны.
24. Прижимная плита управляет закрытием и открытием двери. Внутри комнаты - 2 дисплейсера.
25. 3 стрелы.
26. Нажатием этой плиты деактивируется Зал Воров в п.28
27. На западной стене написано одно из двух: "Спасибо" или "Вы кое-что забыли"
28. В этом зале есть полки. Когда персонажи приблизятся к ним, некоторые принадлежащие им предметы перекочуют на эти полки. Единственный способ отключить эту ловушку - наступить на плиту в п. 26
29. Надпись на западной стене: "Зал Воров"
30. На восточной стене рисунок драгоценного камня. Положите в него мерцающий камень - откроется восточная дверь.
31. 2 дисплейсера в этой комнате.
32. Ключ дроу.
33. На восточной стене рисунок драгоценного камня. Положите в него мерцающий камень - откроется восточная дверь.
34. Рукопись мага "STONESKIN"
35. На восточной стене надпись - "Береги голову". В потолке - люки.
36. Если ступить сюда - с востока прилетит мерцающий камень. Наступите на п.37, чтобы получить второй.
37. Если ступите сюда - с востока прилетит мерцающий камень и упадет в п.36.
38. Лестница вверх в п.59 на уровне 8.
39. На западной стене над прижимной плитой написано: "Пожертвуйте меч". Если положить сюда то, что требуют и сделать то же в п.п. 40, 41 и 42, откроется дверь на юг в п.43
40. На восточной стене над прижимной плитой написано: "Пожертвуйте кольчугу". Если положить сюда то, что требуют, и сделать то же в п. п. 40, 41 и 42, откроется дверь на юг в п.43
41. На западной стене над прижимной плитой написано: "Пожертвуйте пищу". Если положить сюда то, что требуют, и сделать то же в п. 40, 41 и 42, откроется дверь на юг в п.43
42. На восточной стене над прижимной плитой написано: "Пожертвуйте метательный снаряд". Если положить сюда то, что требуют, и сделать то же в п. п. 40, 41 и 42, откроется дверь на юг в п.43
43. Дверь откроется, если поместить требуемые предметы в п.п. 39, 40, 41 и 42. 2 дисплейсера в этой комнате.

44. Отравленное питье - НЕ ПЕЙТЕ его!
45. По одному дисплейсеру в этих комнатах.
46. По одному дисплейсеру в этих комнатах.
47. По одному дисплейсеру в этих комнатах.
48. По одному дисплейсеру в этих комнатах.
49. Рукопись клерика "DETECT MAGIC"
50. Дисплейсер охраняет место.
51. Два ржавых монстра бродят поблизости.
52A. Паучья замочная скважина на южной стене. Вставьте ключ дроу, чтобы открыть западную дверь.
52B. Паучья замочная скважина на южной стене. Вставьте ключ дроу, чтобы открыть западную дверь.
53. 1 ржавый монстр бродит поблизости.
54. Надпись на стене: "выживет хитрый и ловкий". Группа должна пробежать по залу на восток, чтобы промахнулись выпущенные из стен-иллюзий на севере и юге дротики.
55. Наступив на эту плиту, Вы отключите дротиковую стрельбу из стен-иллюзий.
56. Наступив на эту плиту, Вы отключите дротиковую стрельбу из стен-иллюзий.
57. Кости бойца BEORHAM и его снаряжение: кинжал, щит и пластинчатая кольчуга, шлем святой символ и древний +5 меч "SEVERIOUS"
58. Наступив на эту плиту, Вы отключите дротиковую стрельбу из стен-иллюзий.
59. Южная стена - иллюзия
60. На южной стене - незаряженное Сопло MAGIC MISSILE
61. Надпись на западной стене - "Слово дроу, обозначающее кнопку"
62. Если ступить на плиту - с запада прилетит MAGIC MISSILE
63. Паучья кнопка на восточной стене. Если ее нажать - будет активировано Сопло MAGIC MISSILE в п. A
64. Паучья кнопка на восточной стене. Если ее нажать - будет активировано Сопло MAGIC MISSILE в п. B
65. Паучья кнопка на южной стене. Если ее нажать - будет активировано Сопло MAGIC MISSILE в п. C
66. Паучья кнопка на северной стене. Если ее нажать - будет активировано Сопло MAGIC MISSILE в п. D. Также здесь - ключ дроу.
67. Паучья кнопка на западной стене. Если ее нажать - будет активировано Сопло MAGIC MISSILE в п. F
68. Нажатие этой плиты выключает Сопло MAGIC MISSILE в п.E. К югу есть паучья кнопка. Если ее нажать - то тоже отключится Сопло. На восточной стене - паучья замочная скважина. Вставьте ключ дроу - откроется дверь на западе.
69. Стена на западе исчезнет, если все будет проделано правильно в п. 75.
70. В эту комнату можно попасть, если провалиться в люк в п.40 уровня 8. Здесь - зелье экстра-лечения.
71. Северная стена - илллюзия.
72. Ничего тут нет.
73. Рукопись клерика "PROTECTION FROM EVIL 1O' RADIUS"
74. 5 дротиков и рукопись клерика "DISPEL MAGIC"
75. Бросьте предмет в северную стену и стена на западе исчезнет. Теперь бросьте предмет на открывшуюся прижимную плиту на западе. При этом исчезнет стена-иллюзия в п.69. К западу и югу от этого места - находятся люки.
76. Лестница вниз в п. 47 уровня 10.
77. Лестница вниз в п.53 уровня 10.
78. Нажатием тайной кнопки на южной стене откройте проход на север.

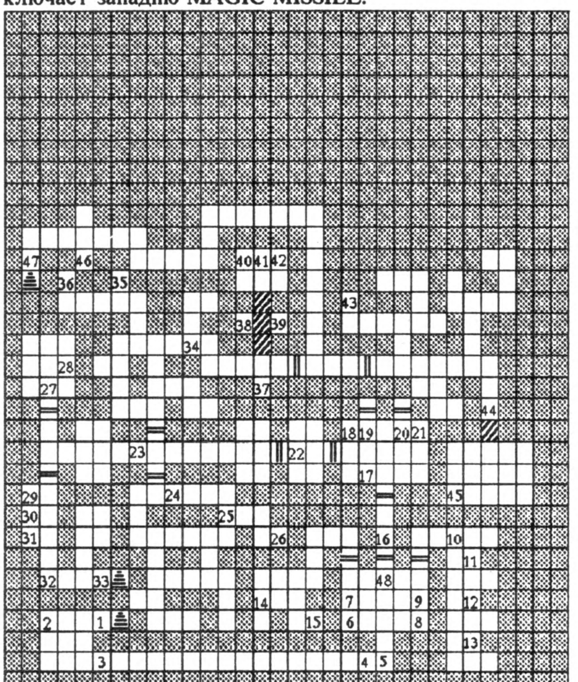
79. Рукопись клерика "RAISE DEAD"
80. 1 ржавый монстр бродит поблизости.
81. Палочка FIREBALL
82. На западной стене - паучья кнопка. Если ее нажать после помещения предмета в п.83, то предмет будет "съеден", а проход на севере - открыт.
83. На западной стене - пустая полка.
84. Лестница ведет вниз в п.1 уровня 10.
85. Рукопись клерика "RAISE DEAD"
86. Лестница вверх в п.10 уровня 8.
87. Надпись на южной стене - "Кладовая"
88. Копье.
89. Северная стена - иллюзия. рукопись мага "ARMOR"
90. Рукопись клерика "FLAME BLADE"
91. В нише - 1 дисплейсер.
92. Эта дверь открывается кнопкой с другой стороны.
93. Эта прижимная плита открывает путь в п. 69.

A - F: магические Сопла MAGIC MISSILE

Уровень 10 - Внешние владения Ксанатара. Улей мантисс.

1. Лестница вверх в п. 84 уровня 9.
2. Пластинчатая броня.
3. Зал между п. 3 и п. 4 заполнен телепортерами, случайным образом перемещающим Вашу группу по коридору. Эта прижимная плита выключает все телепортеры вдоль восточной стены. Чтобы попасть туда - следуй процедуре, описанной в п.4
4. На южной стене - надпись "Правильная последовательность". Она заключается в следующем:
   а) Шагните в первый телепортер на запад от п.4. - Ваша группа будет телепортирована по залу.
   б) В точке прибытия повернитесь на 180 градусов и шагните в следующий телепортер - группа будет перенесена в п. 3.
5. На южной стене написано "Тринадцать".
6. Рукописи клерика "FLAME BLADE" и "REMOVE PARALISIS"
7. На западной стене - портал, ключом к которому выступает каменное кольцо. Коснитесь ключом пустого камня - портал перенесет группу в п.72 уровня 8. Этот телепортер перемещает только в одном направлении.
8. Ничего здесь нет.
9. На восточной стене - портал, ключом к которому выступает каменное кольцо. Коснитесь ключом пустого камня - портал перенесет группу в п.45 уровня 6.
10. В четырех восточных нишах - 4 воина мантиссы.
11. Отравленное зелье.
12. Палочка FROST.
13. Рукопись клерика "CURE CRITICAL WOUNDS" и "FLAME BLADE"
14. Если нажать кнопку на западной стене - позади Вас появится воин мантиссы. Здесь также простая палочка.
15. Здесь принц Кейргар. Его нужно вернуть в лагерь карликов на 5-м уровне.
16. Надпись на восточной стене: "Добро пожаловать". Когда Вы станете сюда - по Вам выстрелят MAGIC MISSILE.
17. На западной стене - замочная скважина. Ключ-череп откроет дверь на юге.
18. На северной стене написано: "В случае пожара..."

19. После открытия этой двери становится доступной кнопка на северной стене. Нажатие этой кнопки отключает западню MAGIC MISSILE.



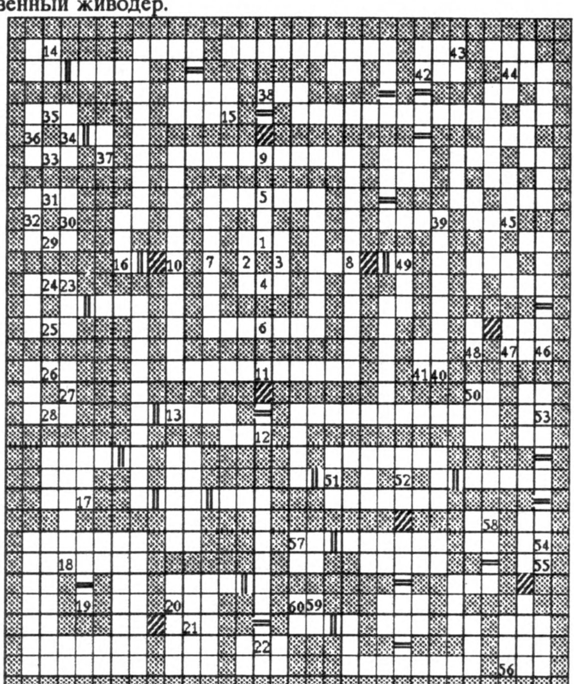
20. После открытия этой двери становится доступной кнопка на северной стене. При нажатии этой кнопки в группу летит FIREBALL.
21. На северной стене написано: "В случае потопа..."
22. Два воина мантиссы.
23. На северной и южной стороне написано: "Улей".
24. Два воина мантиссы.
25. 1 воин мантиссы.
26. Стрела.
27. Воин мантиссы.
28. В потолке - люк (из п. 75 уровня 9)
29. Если Вы попали на этот уровень в п.33, то положите оружие в п.п.29, 30 и 31, чтобы открыть северную дверь.
30. Эту прижимную плиту трогайте только в том случае, если Вы вошли на уровень в п.33
31. Эту прижимную плиту трогайте только в том случае, если Вы вошли на уровень в п.33
32. На северной стене написано: "Положите Ваше оружие". Воин мантиссы охраняет это место.

33. Лестница вверх в п.77 уровня 9.
34. 3 воина мантиссы.
35. Воин мантиссы.
36. Останки рейнджера TYRRA. Его сможет оживить клерик-карлик. Здесь также ключ-череп.
37. В северном проходе - скользящий блок, который передвигается рычагами в п.п. 37, 38, 39. Дважды переключите рычаг на южной стене для того, чтобы блок переместился на север и открыл п.п. 38, 39.
38. Дважды переключите рычаг на западной стене для того, чтобы блок переместился на юг и открыл комнату с п.п. 40, 41 и 42.
39. Дважды переключите рычаг на восточной стене для того, чтобы блок переместился на север и открыл южный коридор опять.
40. На северной стене написано: "Прыгай". Зелье, придающее гигантскую силу.
41. Этот люк ведет в п.1 уровня 11. Это единственный переход на 11-й уровень.
42. На северной стене написано: "Прыгай". Здесь же Кольцо невесомого падения.
43. Рукопись клерика "NEUTRALIZE POISON" - нейтрализация яда
44. Потайная кнопка на западной стене открывает проход на юг.
45. Рукопись мага "CONE OF COLD"
46. Стрела.
47. Лестница вверх в п.76 уровня 9.
48.Здесь Вы встретитесь с SHINDIA, шпионом Ксанатара. Если Вы решите выслушать ее, то узнаете дополнительную информацию.

<u>Уровень 11 - внешние владения Ксанатара. Нижние залы.</u>

1. Сюда можно попасть только спустившись в люк в п.41 уровня 10.
2. На западной стене написано: "Твою участь определяют звезды"
3. На западной стене - портал, ключом к которому выступает каменный святой символ. Коснитесь ключом пустого камня - портал перенесет группу в п.67 уровня 7.
Это также часть "Небесных Навигационных Звезд" - устройство, которое совмещает концентрические квадраты (содержащее п.п. 1-11) и позволяет Вам исследовать различные секции этого уровня.
4. Кнопка/проход "Небесных Навигационных Звезд"
5. Надпись: "Не оставьте неперевернутым ни одного камня"
6. Кнопка/проход "Небесных Навигационных Звезд"
7. Кнопка/проход "Небесных Навигационных Звезд"
8. Кнопка/проход "Небесных Навигационных Звезд"
9. Кнопка/проход "Небесных Навигационных Звезд"
10. Замшелый камень.
11. На южной стене написано: "Совместить нужно правильно".
12. Обычная дверь - ключи не нужны.
13. На южной стене - замочная скважина. Ключом дроу откройте западную дверь.
14. Здесь +3 перетянутая броня, +4 длинный меч "SLASHERЭ" - "Рубака"
15. Обычное кольцо.
16. Обычная дверь - ключи не нужны.
17. Тайная кнопка на юге откроет проход на юг.
18. Замочная скважина на южной стене. Ключ дроу откроет южную дверь. Здесь также 2 ксорна.
19. Здесь умственный живодер. На южной стене - портал, ключом к которому выступает каменная сфера (STONE ORB). Коснитесь ключом пустого камня - портал перенесет группу в п.1 уровня 12.

20. Тайная кнопка на западной стене откроет проход на запад.
21. Здесь умственный живодер.



22. Здесь умственный живодер.
23. Палочка LIGHTING BOLT
24. Отсюда группа переносится в п.31
25. Группа переносится сюда из п.28
26. Группа переносится сюда из п.35
27. Рукопись мага "HOLD MONSTER"
28. Отсюда группа переносится в п.25
29. Группа переносится сюда из п.33
30. Отсюда группа переносится в п.34
31. Группа переносится сюда из п.24
32. Отсюда группа переносится в п.36
33. Отсюда группа переносится в п.29
34. Группа переносится сюда из п.30
35. Отсюда группа переносится в п.26
36. Группа переносится сюда из п.32
37. Здесь Медальон LUCKSTONE и рукопись клерика "RAISE DEAD"
38. Обычная дверь.
39. Вдоль всего коридора - рычаги. Двигаясь мимо, установите их всех в верхнее

положение. Для некоторых рычагов Вам потребуется несколько попыток. Как только Вы их всех поднимете - в п.40 на полочке появится палочка FROST. Также здесь - лечащее зелье карликов, которое нужно передать карликам на 5-м уровне, чтобы они смогли
разбудить своего короля.
40. На южной полке - лечащее зелье карликов. Его нужно передать карликам на 5-м уровне. Палочка FROST также появится здесь после того, как будет пройден п.19.
41. Рукопись клерика "CURE SERIOUS WOUNDS"
42. Три ксорна.
43. Замшелый камень и рукопись клерика "RAISE DEAD"
44. В лабиринте между п.44 и п.45 патрулируют 7 ксорнов.
45. Ксорны патрулируют эту область.
46. На южной стене написано - "Комната ключа"
47. На западной стене - тайная кнопка, открывающая проход на запад.
48. Ключ дроу и портальный ключ - каменная сфера.
49. Обычная дверь. Ключи не нужны.
50. Здесь умственный живодер.
51. На восточной стене написано "CHWAT"
52. Тайная кнопка на западной стене открывает проход на юг. Здесь также один ксорн.
53. Здесь умственный живодер.
54. Здесь умственный живодер.
55. Тайная кнопка на южной стене, открывающая проход на юг.
56. Здесь ORB OF POWER (Сфера Мощи)
57. Здесь умственный живодер и ключ дроу.
58. Здесь умственный живодер.
59. Здесь умственный живодер и каменный святой символ.
60. Останки мага KIRATH. Также здесь - книга заклинаний, +2 наручни Защиты, + 2 Кольцо Защиты, +5 кинжал "FLICKA" и +5 защитная роба.

Уровень 12 - внутренние покои Ксанатара

1. На западной стене - портал, ключом к которому выступает каменная сфера. Коснитесь ключом пустого камня - портал перенесет группу в п.19 уровня 11.
2. На западной стене - задымленное отверстие.
3. Толкните стенное украшение, и скрытый проход откроется на западе.
4. На западной стене знак, означающий "Назад! Проход воспрещен".
5. Обычная дверь.
6. При надавливании на эту прижимную плиту закрывается дверь на востоке. Здесь 4 каменных голема. У одного из них ключ-череп.
7. Кнопка на восточной стене открывает проход на север.
8. Эту дверь можно открыть только с другой стороны.
9. Кнопка на восточной стене перенесет группу на один квадрат на восток в стену. Группа может ступить вперед в комнату (с п.п. 12-15) или вернуться в предыдущую.
10. Нажмите кнопку на восточной стене, и Ваша группа будет телепортирована в п.26
11. Нажмите кнопку на восточной стене, и Ваша группа будет телепортирована в п.57
12. Дверь можно открыть, вставив в замочную скважину ключ-череп.
13. На пьедестале находится простое кольцо и лечащее зелье. Если Вы просто подойдете и возьмете предметы, то другие предметы будут украдены у группы и потеряны навсегда. Чтобы получить кольцо и зелье, персонажи группы должны предварительно бросить на пол все мелкие предметы, а потом уже идти к пьедесталу.
14. Ключ-череп.

15. Обычное ожерелье и лечебное зелье помещены на этот пьедестал. Все остальное работает, как в п.13

16. Здесь образуется каменный голем из п.17

17. Вдоль северной стены этой комнаты - три пьедестала. К югу от каждого - знаки, которые означают "Камень для материи", "Зелье для силы" и "Сфера для приведения в движение". Поместите камень, зелье и сферу на соответствующие места и нажмите кнопку на северной стене. При этом в п.16 будет создан голем. Создание каменных големов -
не очень удачная мысль, если Вы только не хотите улучшить свой показатель EXP.

18. Дверь можно открыть только с востока.

19. В эту комнату можно зайти только с юга. Двери на восток и на запад могут быть открыты только из этой комнаты.

20 - 22. Пьедестал в п.20 обладает большим глазом. Поместите на каждый пьедестал к востоку от п.21 и к западу от п. 22 ORB OF POWER. Глаза на этих пьедесталах исчезнут. Поместите ORB на пьедестал 20 - он испарится.

23. На западной стене написано - "Комната сфер"

24. Нажатие этой прижимной плиты закрывает дверь на восток. Открыв дверь Вы обнаружите кнопку на восточной стене. Если ее нажать, то на полке в южной нише появится палочка FIREBALL.

25. Кнопка на восточной стене. Если нажмете - группа телепортируется в п.9.
26. Кнопка на восточной стене перенесет группу на один квадрат восточнее, в стену. Группа может ступить вперед в следующую комнату (с п.п. 55-57) или вернуться назад в предыдущую.
27. На восточной стене имеется кнопка. Если нажмете - группа телепортируется в п.57
28A. Здесь 3 штуки ORB OF POWER
28B. Эту дверь можно открыть только с другой стороны.
29. Тайная кнопка на южной стене открывает дверь на юге.
30. Кнопка на южной стене открывает южную дверь.
31. Каменный голем.
32. Замочная скважина на южной стене. Ключ-череп откроет дверь на север и доступ к палочке MAGIC MISSILES
33. Замочная скважина на северной стене. Ключ-череп откроет дверь на север и доступ к палочке MAGIC MISSILES
34 - 37. 4 вращающихся полочки - 4 железных рациона.
38 - 41. Наступив на одну из этих плит, Вы закроете все двери в комнату.
42. Тайная кнопка на западной стене откроет нишу на севере.
43. Два зелья невидимости.
44. На северной стене - слегка попахивающее дымом отверстие. Отсюда выпускаются FIREBALL
45. Ксанатар бродит здесь. ВНИМАНИЕ! Наиболее простое средство уничтожить Ксанатара - воспользоваться палочкой SILVIAS. Ее можно получить у карликов 6, принеся им зелье для лечения их короля. С ее помощью его можно загнать в п.49 в западню с пиками.
46. Здесь лучевые проекторы установлены на востоке и на западе. Прерывание скрытого луча вызывает выстрел FIREBALL из п.44 на севере. Избежать западни можно в том случае, если персонажи невидимы.
47 и 48. На каждом пьедестале - большой глаз.
49. Здесь лучевые проекторы установлены на востоке и на западе. Прерывание скрытого луча вызывает выстрел пиками. Пройдите эту западню, сделав всех персонажей невидимыми. На полке находятся копии каменных портальных ключей: сферы, святого символа, кольца, ожерелья, медальона, кинжала и скипетра.
50. Нажатие на эту плиту закрывает дверь на востоке.
51. Нажатие на эту плиту закрывает дверь на западе.
52. На восточной стене - кнопка. Если ее нажать - на западной стене возникнет полка с зельем скорости.
53. Кнопка на восточной стене. Если ее нажать, то в группу будут выстрелены два FIREBALL (из сопел к западу от п.п.52 и 54). Снаряды пролетят один квадрат, а потом повернутся к п.53 и ударят по группе.
54. Кнопка на восточной стене. Если ее нажать - то на южной стене появится полка с ORB of POWER.
55. Кнопка на восточной стене. Если ее нажать - группа будет телепортирована в п.9
56. Кнопка на восточной стене. Если ее нажать - группа будет телепортирована в п.26
57. Кнопка на восточной стене перенесет группу на один квадрат восточнее, в стену. Группа может видеть следующую комнату (с п.п. 47-49), но должна вернуться в предыдущую.
58. С каждой стороны - пьедестал с большим глазом. Эти глаза активируют трех каменных големов, если Ваши персонажи не невидимы.
59. Здесь зелья Бодрости и Невидимости.

Условные обозначения на картах.

стена

холл

дверь

лестница вверх

лестница вниз

иллюзорная
передвижная стена

EYE OF BEHOLDER 2

Часть 1. Правила и возможности второго тома игры.

Перемещение группы с помощью вспомогательной клавиатуры

7 - поворот налево
4 - движение влево
8 - движение вперед
5 - движение назад
2 - движение назад
9 - поворот вправо
6 - движение вправо

Управление группой с помощью основной клавиатуры

Управление окошком подсветки:

W - вверх
A - влево
S - вправо
Z - вниз
F1-F6 - выбор персонажа
SHIFT F1-F6 - поменять персонажи местами
G - взять с пола
D - опустить на пол
T - метнуть
M - манипулировать (взять, если вещь не на полу)
U - применить вещь, которая находится "в руке" персонажа и "готова" (не серая)
1-6 - выбор уровня заклинания

"<>" - выбор заклинания
I - вызов экрана снаряжения
P - листать между экраном снаряжения (ЭС) и экраном персонажа (ЭП)
C - вызов меню лагеря

Мышиный интерфейс

ЛК - нажатием левой клавиши реализуются команды: G, D, T, M
ПК - нажатием правой клавиши реализуется команда: U

Атака оружием

ПК на "готовом" оружии "в руке" персонажа. Если оружие двуручное, то вторая рука не применима.

ТИПЫ и ДЕЙСТВЕННОСТЬ оружия

тип	мощность удара в HIT POINT-ах	
	против мелочи	против крупных
а) колюще-режущие		
посох (двуручный)	1-6	1-6
палица	2-7	1-6
короткий меч	1-6	1-8
цеп	2-7	2-8
топор	1-8	1-8
длинный меч	1-8	1-12
алебарда	1-10	2-12
б) метательные		
камень	1-2	1-2
дротик	1-3	1-2
кинжал	1-4	1-3
копье	1-6	1-80
в) дистанционные		
праща и камни	1-4	1-4
лук и стрелы	1-6	1-6

Оружием типа а) могут пользоваться только те персонажи, которые находятся в первом ряду (верхнем). После боя нужно собрать израсходованную амуницию. Дистанционные типы требуют наличия снарядов: камни можно размещать в любом месте ЭС, а стрелы - в колчане.

ТИПЫ и КЛАСС БРОНИ

Показатель - ARMOR CLASS - "AC". Чем он ниже - тем лучше защита.

роба	- 10
щит	- 9 (при его использовании из AC брони вычитается 1)
кожаная	- 8
чешуйчатая кольчуга	- 6
кольчуга из колечек	- 5
перетянутая броня	- 4
пластинчатая кольчуга	- 3

Обувь и браслеты на AC не влияют (если они не магические).

ПРИМЕНЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Выбор комплекта заклинаний

Маги изобретают заклинания и вносят их в магические книги. Клерикам заклинания посылаются свыше, для их применения они пользуются святыми символами. Паладины высокого ранга - аналогично клерикам.

В меню лагеря выбрать:
- для мага - "запоминание заклинаний"
- для клерика - "молитва о заклинаниях"

На каждом из доступных уровней - выбирайте нужные заклинания и жмите "ввод". Для возврата в лагерь - "Exit"

Во время отдыха ("Resting") маги и клерики запоминают свои заклинания.

Создание новой группы

Группа состоит из 4 персонажей. Для успеха в игре важна смесь рас и типов. Воины дерутся в первом ряду, клерики лечат и творят защитные заклинания, маги атакуют с помощью заклинаний, воры вскрывают двери, к которым нет ключа

Параметры персонажей:

<u>РАСА:</u>	- человек	- гном
	- эльф	- карлик
	- полуэльф	- халфлинг
<u>КЛАСС:</u>	- боец	- рейнджер
	- паладин	- маг
	- клерик	- вор

<u>НАТУРА:</u> 9 вариантов
- законопослушный (хороший, нейтральный, дъявольский)
- нейтральный (хороший, нейтральный, дъявольский)
- хаотический (хороший, нейтральный, дъявольский)

После выбора ПОРТРЕТА персонажа, компьютер генерирует его ВОЗМОЖНОСТИ:

- сила (STR)	- сложение (CON)
- ум (INT)	- обаяние (CHA)
- мудрость (WIS)	- класс брони (AC)
- ловкость (DEX)	- запас жизненных сил (HP)
	- уровень (LVL)

Изменение ВОЗМОЖНОСТЕЙ:

REROLL: генерация новых возможностей
MODIFY: их изменение
FACES: выбор лица

KEEP: взять в группу
После "KEEP" - ввод имени
DELETE: удаление персонажа
PLAY: ввод в игру

Персонажи, присоединяющиеся к группе

Может быть до 2 "внештатных сотрудников". Используйте их так же, как и штатных. Иногда они дают советы и информацию. Могут оставить группу в любой момент. По желанию, можно избавиться от них - в меню лагеря есть соответствующая опция.

ИГРА

Игра проходит на Экране Игры (ЭИ) - все драки, и сотворение заклинаний, и поиски идут на ЭИ.

Для атаки монстра - ПК на оружии "в руке" персонажа.

Воины, паладины и рейнджеры могут иметь второе оружие, но это уменьшает мощь наносимых ударов.

РАЗБИТИЕ ПРЕПЯТСТВИЙ - стать перед препятствием и ПК на "готовом, в руке" оружии персонажа.

ЛАГЕРЬ - есть возможность запомнить игру (рекомендуется делать это почаще), включить и выключить звук, подлечиться, запомнить заклинания, переписать заклинания из рукописей в книгу мага.

НАЛОЖЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ КЛЕРИКОМ - ПК на святом символе в руке, выбор уровня (1-6) и самого заклинания. Если заклинание накладывается на члена группы - "клик" на соответствующем персонаже.

ЗАКЛИНАНИЕ С ПОМОЩЬЮ РУКОПИСИ - ПК на рукописи в руке, при этом рукопись исчезает (не забыли переписать ее сначала?)

ИЗМЕНЕНИЕ ПОЛОЖЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ - ПК на имени одного, потом - ПК на имени второго

КОНТРОЛЬ СТАТУСА ПЕРСОНАЖА -

ПОРТРЕТ:	в норме	- в сознании
	серый	- без сознания
	статуя	- превращен в камень
	череп	- мертв
	Если подсвечено имя	- парализован (отравлен)

HP - ПОЛОСА ХИТ ПОИНТОВ

цвет :		в числах :
зеленый	- норма	больше 0
желтый	- смертельно ранен	меньше 0
красный	- мертв	- 10

КОНТУР ВОКРУГ ПЕРСОНАЖА

желтый	- защищен от физических атак с помощью магии
красный	- от магичеких
смешанный	- и то и другое

ВЫПИТЬ ЗЕЛЬЕ: ПК на зелье в руке
ПРОВЕРКА СНАРЯЖЕНИ ПЕРСОНАЖА: ПК на его портрете в ЭИ
ПРОВЕРКА ИНФОРМАЦИИ О ПЕРСОНАЖЕ: ПК на портрете, потом "P" или

клик на загнутом уголке листа

ОПУСТИТЬ ПРЕДМЕТ НА ПОЛ: ЛК на предмете, перенести его на ЭИ и "кликнуть" на нем опять (ниже средней линии ЭИ, иначе - метнете)

ПРОВЕРКА ЧАСТИ ЭИ: например, "клик" на надписи на стене тюрьмы

СТРЕЛЬБА ИЗ ЛУКА (ПРАЩИ): Поместить их в основную руку и ПК на них. В ходе стрельбы расходуется амуниция из колчана, поясных карманов и рюкзака (камни).

МЕТАНИЕ КИНЖАЛОВ (ДРОТИКОВ): ПК на них "в руке".

ОТКРЫТИЕ ДВЕРЕЙ: Клик на рычаге (кнопке). Некоторые двери могут быть открыты только соответствующими ключами или спецдействиями. Если дверь приоткрыта - клик на ее нижней части.

ОРИЕНТАЦИЯ: следите за компасом, рисуйте планы.

ИСЦЕЛЕНИЕ ПАЛАДИНОМ: ПК на святой символ в руке паладина, выбрать 1 уровень, умения LAY ON HANDS и того, кого лечат

ОТКРЫТИЕ ЗАМКА: ЛК на отмычке вора, переместить ее на замок и клик.

ПАУЗА: в лагере время остановлено.

ОЖИВЛЕНИЕ: ПК на святом символе паладина (клерика) и клик на способности TURN UNDEAD.

ОТКРЫТИЕ ДВЕРЕЙ: ЛК на ключе, поместить его на замок, ЛК.

ПРОСМОТР РУКОПИСИ: ПК на рукописи в руке.

ЭКРАН СНАРЯЖЕНИЯ

Что можно делать:

- смена персонажа - клик на стрелках
- количество стрел указано на колчане
- перейти на информацию о персонаже - клик на загнувшемся уголке
- контроль сытости: желтый - голоден
  красный - отощал
  белый - истощен (не в состоянии творить заклинания)
- кушать - клик на пакете с пищей, перенести его на тарелку и клик.
- передать предмет - клик на предмете, клик на стрелках, клик на месте назначения
- приготовить предметы для метания - перенесите их в карманы пояса
- поместить предмет в руку - ЛК на предмете, перенести его в руку и ЛК
- вернуться в ЭИ - клик на портрете
- одеть снаряжение - клик снаряжением над окошком, соединенным с частью тела:

одежда, кольчуги	- торс
браслеты	- запястья
кольца	- пальцы
шлем	- голова
ожерелье	- шея
обувь	- ноги

ЛАГЕРЬ

REST PARTY	- лечение и запоминание заклинаний
MEMORIZE SPELLS	- определение комплекта заклинаний мага
PRAY FOR SPELLS	- то же для клериков и паладинов
SCRIBE SCROLLS	- перепись заклинаний из рукописи в книгу мага

PREFERENCES и GAME OPTIONS - запомнить, загрузить, звук, рассчитать внештатных сотрудников, выйти из игры.

ОСОБЕНННОСТИ РАС И КЛАССОВ

карлики - хорошо сопротивляются заклинаниям и ядам

эльфы - хорошие лучники (бонус +1) и мечники, устойчивы к заклинаниям сна и обаяния. НЕ ОЖИВЛЯЮТСЯ !!!

гномы - устойчивы к воздействию магии

п/эльфы - то же, что и эльфы, но в меньшей степени

халфлинги - устойчивы к магии, +1 - бонус с пращами

клерики - пользуются тупым оружием (палицы и т.п.). Получают заклинания свыше, успешно сражаются со скелетами, по достижению 13 уровня мудрости - получают дополнительные возможности.

воины - пользуются любым оружием, не умеют колдовать, могут использовать магические кольца, доспехи и оружие.

маги - не могут носить доспехи

паладины - воины-элита, могут колдовать и 1 раз в день лечить. Окружены защитной аурой. На третьем ранге - получают свойство TURN UNDEAD, на 9-м - еще кучу.

рейнжеры - охотники + следопыты. Если одеты в кожу или легкие доспехи, то могут драться двумя руками без ограничений.

воры - предпочитают мечи, при взломе замков избегают западней. Если одеты во что-нибудь, кроме кожи, их способности притупляются.

НАТУРА

законопослушный - живет по законам общества
нейтральный - нейтральная
хаотический - ставит личное выше общественного

ЭТИКА

хороший - следует морали
нейтральный - придерживается ситуационной этики
дъявольский - преследует собственные интересы

СПОСОБНОСТИ

сила - дополнительная сила указывается в % через дробь. Например: 18/23, где: 18 - базисная сила, 23 - 23% от базисных 18.

ловкость - чем выше, тем лучше увертывается; дополнительный бонус при использовании метательного оружия; если больше 16, то компенсируются минусы при сражении двумя руками

сложение - чем выше, тем здоровее персонаж, тем легче его оживлять

ум - имеет особое значение для магов

мудрость - менее 7 - подвержен заклинаниям, более 15 - сопротивляется заклинаниям

Клерик с мудростью от 13 и выше обладает дополнительными заклинаниями.

Класс брони AC - чем ниже, тем лучше.

HP (hit points) - запас жизненных сил в хит поинтах, если 0 - персонаж без сознания, если - 10 - мертв.

EXP - опыт

LEVEL - уровень в своем классе. При достижении определенных показателей EXP уровень повышается. При этом повышаются некоторые СПОСОБНОСТИ персонажа.

СОЗДАНИЕ СИЛЬНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Одноклассовые быстрее набирают EXP, чем многоклассовые, а следовательно, быстрее повышают свой LEVEL.

Преимущества рас:
карлик-воин - сопротивляется ядам, удачно выступает против гигантских пауков, позволяет читать надписи на языке карликов.
человек-паладин - отлично дерется + лечит + творит заклинания (после 9-го LEVEL).
эльф-маг - быстро повышает LEVEL, хорошо защищен.
человек или полуэльф-клерик - может иметь мудрость до 18.
полуэльф - воин/маг/клерик - может все, но растет медленно
эльф - воин/маг/вор - то же + взлом замков

Как правило, в группу набирают двух воинов + мага + клерика

Пример состава группы:
человек-паладин
карлик-воин
эльф-маг
полуэльф-клерик

Другой вариант - "многостаночники"

Пример:
карлик - воин/вор
полуэльф - воин/клерик
эльф - воин/маг
полуэльф - клерик/маг

ЗАКЛИНАНИЯ

Все заклинания характеризуются силой, радиусом и длительностью воздействия.

ЗАКЛИНАНИЯ МАГОВ

1 уровень

- ***ARMOR*** - создает щит-кольчугу (AC = -6). Действует на 1-го. Пробивается ударом 8HP + 1/за каждый уровень мага LVL.
- ***BURNING HANDS*** - струя пламени из пальцев. Действует на первый ряд врагов. 1-3 + 2/LVL мага
- ***DETECT MAGIC*** - определяются магические предметы. Действует на предметы группы.
- ***MAGIC MISSILE*** - удар магической силы. Действует на одну цель. 2-5 + 2-5/на каждые 2 LVL мага.
- ***SHIELD*** - блокировка магических атак. Действует на мага, также: AC 2 против метательного оружия AC 3 от стрел и камней из пращи
- ***SHOCKING GRASP*** - заряжает руки электричеством. Действует на мага. 1-8 + 1/LVL мага.

2 уровень

- ***BLUR*** - положение мага становится нечетким. Действует на мага. Снимается: TRUE SEEING
- ***DETECT INVISIBILITY*** - видеть невидимое. Действует на 1 квадрат.
- ***INVISIBILITY*** - Персонаж становится невидимым, пока не атакует монстра. Некоторые мощные монстры все равно видят. Действует на первого.
- ***IMPROVED IDENTITY*** - Определяет что есть что. Действует на предмет в руке мага.
- ***MELF ACID ARROW*** - Кислотная стрела. Действует на одну цель. 2-8 + дополнительный удар за каждые 3 LVL.

3 уровень

- ***DISPEL MAGIC*** - Снятие магических эффектов. Действует на всю группу.
- ***FIREBALL*** - Удар огненным шаром. Действует на 1 квадрат. 1-6/LVL до 10 LVL максимум.
- ***HASTE*** - Ускорение в 2 раза движений. 1 персонаж/LVL мага.

- ***HOLD PERSON*** - Замораживает людей, полулюдей и гуманоидов. Действует до 4-х целей.
- ***INVISIBILITY 10 RADIUS*** - Вся группа невидима, пока не нападет на группу на монстра
- ***LIGHTING BALL*** - Шар энергии. Действует на два квадрата. 1-6/LVL до 10 LVL максимум.
- ***VAMPIRIC TOUCH*** - Мерцающая рука, которой можно провести 1 атаку как мечом. Действует на мага. 1-6/LVL не действует на скелеты.

4 уровень

- ***FEAR*** - наводит ужас на противника. Действует на 1 квадрат.
- ***ICE STORM*** - падают камни. Крест 3x3. 3-30 в зависимости от LVL
- ***IMPROVED INVISIBILITY*** - делает невидимым до атаки. Действует на одного персонажа.
- ***REMOVE CURSE*** - персонаж избавляется от проклятого предмета. Действует на 1 персонажа.

5 уровень

- ***CONE OF COLD*** - заморозка, действует на 3 квадрата 2-5/LVL.
- ***HOLD MONSTER*** - То же, что и HOLD PERSON, но на большее количество видов. Не действует на скелеты. Действует на расстоянии одного квадрата.
- ***WALL OF FORCE*** - Силовой щит против чудищ и заклинаний разрушается - DISINTEGRATE

6 уровень

- ***DISINTEGRATE*** - уничтожает 1 существо или цель. Действует на одну цель.
- ***FLESH TO STONE*** - превращает плоть в камень. Действует на одну цель.
- ***STONE TO FLESH*** - превращает камень в плоть. Действует на одну цель.
- ***TRUE SEEING*** - снятие иллюзий и невидимости

ЗАКЛИНАНИЯ КЛЕРИКОВ

1 уровень

- ***BLESS*** - увеличивает силу атаки персонажей. Действует на группу.
- ***CAUSE LIGHT WOUNDS*** - нанесение легких ран. Действует на 1 цель. 1-8, клерик должен быть в 1 ряду.
- ***CURE LIGHT WOUNDS*** - лечит 1-8 HP. Действует на 1 персонаж.
- ***DETECT MAGIC*** - определение магических предметов. Действует на группу.
- ***PROTECTION FROM EVIL*** - защищенные этим заклинанием могут атаковать дъявольские создания. Действие - 1 персонаж.

2 уровень

- ***AID*** - действует как BLESS + добавляет к защите 1-8 HP. Действует на один персонаж.
- ***FLAME BLADE*** - огненный меч. Одна цель.
- ***HOLD PERSON*** - аналогично магам
- ***SLOW POISON*** - замедляет процесс распространения яда в организме персонажа. Действует на один персонаж.

3 уровень

- ***CREATE FOOD & WATER*** - Вся группа наедается досыта. Действует на группу.
- ***DISPELL MAGIC*** - Снятие заклинаний с группы. Действует на группу.
- ***MAGICAL VESTMENT*** - Одежда клерика превращается в броню. Действует на клерика. AC=5 - 1/3LVL после 5-го.
- ***PRAYER*** - Более мощная версия BLESS. Действует на группу.
- ***REMOVE PARALISYS*** - Снятие паралича. 1-4 персонажа.

4 уровень

- ***CAUSE SERIOUS WOUNDS*** - Нанесение тяжелых ран 3-17 HP. Действует на одну цель. Клерик должен быть в 1 ряду.
- ***CURE SERIOUS WOUNDS*** - Лечит раны 3-17 HP. Действует на 1 персонаж.
- ***NEUTRALIZE POISON*** - Лечит от яда, в том числе - возвращает к жизни умерших от яда. Действует на один персонаж.
- ***PROTECTION FROPM EVIL RADIUS 10*** - защита от дьявола. Действует на группу.

5 уровень

- ***CAUSE CRITICAL WOUNDS*** - Нанесение ран в 6-27 HP. Действует на одну цель. Клерик должен быть в 1 ряду.
- ***CURE CRITICAL WOUNDS*** - Лечение ран 6-27 HP. Один персонаж.
- ***FLAME STRIKE*** - Столб пламени. Действует в радиусе - 1 квадрат. 1-42 HP.
- ***RAISE DEAD*** - Оживление (кроме эльфов). Шансы зависят от сложения оживляемого. Действует на один персонаж.
- ***SLAY LIVING*** - убивает живого (сильно вредит). Действует на одну цель.
- ***TRUE SEEING*** - аналогично магам.

6 уровень

- ***HARM*** - Почти убивает. Действует на одну цель. Клерик должен быть в первом ряду.
- ***HEAL*** - Полностью излечивает персонажи от вреда, яда, слепоты и паралича. Действует на 1 персонаж.

Пароль запрашивается до 3-х раз (здесь - не все)

ПАРОЛЬ		
символ	строка/слово	пароль
кинжал	17/5	bonus
	11/4	certain
	9/2	note
	13/6	damage
	5/4	weapons
	18/2	may
	3/2	thrown
	15/3	done
	3/6	weapons
стрела	16/6	greyed
	28/3	thrown
	6/5	unusable
ключ	33/6	jack
	27/1	limited

	15/5	allows
	3/6	reach
	6/2	swiftly
	1/3	laying
святой символ (крест)	3/3	gestures
	8/3	pummel
	31/4	skill
	38/4	advancement
	25/2	paladins
книга мага	4/6	spellcasters
	10/5	button
	12/5	characters
шлем	29/3	charm
	5/5	practical
	27/2	combinations
	20/3	while
	3/4	carefree
ожерелье	5/6	outright
	3/3	causes
	4/2	until
наручни	4/3	put
	6/3	portrait
	2/4	over
	9/3	backpack
	2/7	box
	10/1	inside
кольчуга	13/2	majority
	7/7	right
	3/4	cursor

дудка	30/1	assume
	18/3	knowledge
	33/4	several
	24/1	greater
	3/2	also
	5/6	counters

ЗВЕРИНЕЦ

1. Слуги воздуха - обычно невидимы, типа привидения
2. Гигантские муравьи - воины (с ядом) и рабочие
3. Базилиск - типа 8-ногого динозавра, может обращать в камень
4. BEHOLDER - бихолдер, он же - глазастый тиран - каждый из его 10 глаз обладает отдельным магическим свойством
5. BULETTE - буллит, земляная акула, типа черепахи с челюстями
6. Газовая спора - типа туши с глазами на ножках, более слабая версия бихолдера
7. Желатиновый куб - собирает на своем пути мусор и прихватывает вещи у встречных путников
8. FROST GIANT - очень мощный гигант-мужик, в шлеме, усиленно вооружен, прошибает ударом всю группу насквозь
9. Дъявольские псы - атакуют зубами и огнем из пасти
10. Воин мантиссы - человек-насекомое
11. Маргойл - дракончик типа птеродактиля, очень неприятный
12. Умственный живодер - типа китайского сенсея в цветастом халате, нечеловек, наносит парализующие психические удары
13. Воины-скелеты - их делают вражеские клерики из трупов воинов
14. Саламандры - обитают в горячих точках, не любят холода
15. Летающая змея - может отравить или парализовать
16. Гигантский паук - может отравить или парализовать
17. Гигантские осы - могут отравить или парализовать
18. "Will'o wisps" - нечто, питающееся энергией своих жертв, лучше бить по ним из лука
19. Волки

УРОВНИ ОПЫТНОСТИ

Уровни опытности бойцов		
LVL	EXP, чтобы достичь LVL	Хит-поинты
1	0	1-10
2	2.000	+(1-10)
3	4.000	+(1-10)

Дополнительные заклинания клериков						
Мудрость	Уровни заклинаний					
	1	2	3	4	5	6
13	1	-	-	-	-	-
14	2	-	-	-	-	-
15	2	1	-	-	-	-

4	8.000	+(1-10)
5	16.000	+(1-10)
6	32.000	+(1-10)
7	64.000	+(1-10)
8	125.000	+(1-10)
9	250.000	+(1-10)
10	500.000	+3
11	750.000	+3
12	1.000.000	+3
13	1.250.000	+3

Уровни опытности клериков

LVL	EXP, для достижения	Хит-поинты клерика
1	0	1-8
2	1.500	+(1-8)
3	3.000	+(1-8)
4	6.000	+(1-8)
5	13.000	+(1-8)
6	27.000	+(1-8)
7	55.000	+(1-8)
8	110.000	+(1-8)
9	225.000	+(1-8)
10	450.000	+2
11	675.000	+2
12	900.000	+2
13	1.125.000	+2

16	2	2	-	-	-	-
17	2	2	1	-	-	-
18	2	2	1	1	-	-
19	3	2	1	2	-	-

* дополнительные заклинания предоставляются клерику, если он нормально практикует наложение заклинаний на этом уровне.

Возможности клериков по заклинаниям

Уровень клерика	Уровни заклинаний					
	1	2	3	4	5	6
1	1	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-
8	3	3	3	2	-	-
9	4	4	3	2	1	-
10	4	4	3	3	2	-
11	5	4	4	3	2	1
12	6	5	5	3	2	2
13	6	6	6	4	2	2

Уровни опытности магов		
LVL	EXP, для достижения	Хит-поинты мага
1	0	1-4
2	2.500	+(1-4)
3	5.000	+(1-4)
4	10.000	+(1-4)
5	20.000	+(1-4)
6	40.000	+(1-4)
7	60.000	+(1-4)
8	90.000	+(1-4)
9	135.000	+(1-4)
10	250.000	+(1-4)
11	375.000	+1
12	750.000	+1
13	1.125.000	+1

Возможности магов по заклинаниям						
Уровень мага	Уровни заклинаний					
	1	2	3	4	5	6
1	1	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-
8	4	3	3	2	-	-
9	4	3	3	2	1	-
10	4	4	3	3	2	-
11	4	4	4	3	3	-
12	4	4	4	4	4	1
13	5	5	5	4	4	2

Уровни опытности паладинов		
LVL	EXP, для достижения	Хит-поинты паладина
1	0	1-10
2	2.250	+(1-10)
3	4.500	+(1-10)
4	9.000	+(1-10)
5	18.000	+(1-10)
6	36.000	+(1-10)
7	75.000	+(1-10)
8	150.000	+(1-10)

Возможности паладинов по заклинаниям						
Уровень паладина	Уровни заклинаний					
	1	2	3	4	5	6
9	1	-	-	-	-	-
10	2	-	-	-	-	-
11	2	1	-	-	-	-
12	2	2	-	-	-	-
13	2	2	1	-	-	-

9	300.000	+(1-10)
10	600.000	+3
11	900.000	+3
12	1.200.000	+3
13	1.500.000	+2

Уровни опытности рейнджеров		
LVL	EXP, для достижения	Хит-поинты рейнджеров
1	0	1-10
2	2.250	+(1-10)
3	4.500	+(1-10)
4	9.000	+(1-10)
5	18.000	+(1-10)
6	36.000	+(1-10)
7	75.000	+(1-10)
8	150.000	+(1-10)
9	300.000	+(1-10)
10	600.000	+3
11	900.000	+3
12	1.200.000	+3
13	1.500.000	+1

Уровни опытности воров		
LVL	EXP, для достижения	Хит-поинты воров
1	0	1-6
2	1.250	+(1-6)
3	2.500	+(1-6)
4	5.000	+(1-6)
5	10.000	+(1-6)
6	20.000	+(1-6)
7	40.000	+(1-6)
8	70.000	+(1-6)
9	110.000	+(1-6)
10	160.000	+(1-6)
11	220.000	+2
12	440.000	+2
13	660.000	+2

THAC0

THAC0 - важнейший показатель для каждого персонажа (это его способность пробить броню класса 0):

Класс	Уровень персонажа											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Клерик	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12
Боец	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Маг	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16
Паладин	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8

Рейнжер	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Вор	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14

Часть 2. Путеводитель по игре.

Вторая часть сериала "EYE OF BEHOLDER" весьма напоминает первую в том, что касается графики и звукового сопровождения. Те, кто баловался с первым томом, почувствуют себя уверенно с первых минут игры. Но имейте ввиду: - несмотря на более скромные размеры отдельных уровней, Вам предстоят большие сложности.

Главная задача группы - уцелеть. Вы можете сгенерировать новую команду, члены которой начнут с 7-го уровня мастерства, а можете перенести в игру более мощную группу из первой части. Не стоит предвкушать крутой рост Ваших персонажей во время их приключений. К финалу они подойдут с уровнем 10-11. Нужно же оставить что-то и для третьего тома игры.

Сражения с нечистью зачастую ведутся на грани поражения. Некоторые монстры побеждают за счет численного преимущества, другие применяют заклинания, которые уничтожают членов Вашей группы в первые же секунды схватки. Для победы над разными бяками Вам придется изобретать различные стратегии. В том числе Вам придется заранее готовить нужные комплекты заклинаний и предметов.

В отличие от первой части, в которой почти на каждом уровне находилось определенное количество противников, которые не восстанавливались после убиения, большинство чудищ 2-й части регенерируют. Поэтому Вам не удастся "очистить" от них большинство уровней, чтобы спокойно заниматься исследованиями.

Весьма полезна тактика ведения схватки, которую можно назвать "удар - шаг в сторону". Если Вы еще с ней незнакомы, то вот ее краткое описание: при встрече с исключительно мощным монстром отступайте после каждого удара, чтобы оказаться вне радиуса действия противника. Найдите поблизости площадку с минимальными размерами 2x2 квадрата. Продолжайте атаковать и заманите монстра в выбранное Вами место.

Когда Вы займете выбранную позицию, нанесите удар и сразу же сделайте шаг в сторону. Если монстр тоже сместится так, чтобы оказаться лицом к лицу с Вами - ударьте его еще раз и немедленно сделайте еще один шаг в сторону. Не пытайтесь наносить второй удар. Это может Вам дорого обойтись. Идея заключается в том, чтобы атаковать и оставаться неуязвимым. Это медленный, но верный способ разделаться с мощными противниками. Правильно выбранные моменты нанесения удара и ухода в сторону играют критическую роль. При этом удобно пользоваться комбинированным управлением с помощью мыши и клавиатуры или даже одной клавиатуры. Потренируйтесь.

Обязательно включите в состав Вашей команды клерика, мага и нескольких бойцов. В некоторые комнаты Вы сможете попасть только в том случае, если среди Ваших персонажей есть вор. Впрочем, это единственное достоинство воров в этой игре, поэтому я не рекомендовал бы включать одного из них в стартовый состав. У Вас будет возможность присоединить вора к группе в ходе игры. Клерики во второй части имеют возможность кормить и поить группу с помощью заклинания CREATE FOOD. Это существенно, т.к. у Вас не встретится в ходе продвижения множество рационов. Также не забывайте своевременно переписывать новые рукописи в книги магов.

Уровни в тюрьме достаточно невелики, но большой проблемой оказались лестницы, которые не являются переходами на новые уровни. Поэтому я выработал для себя основное правило: каждый раз, когда я поднимался или опускался по лестнице и игра

останавливалась для подгрузки новых данных с винчестера, я считал, что происходит переход игры на новый уровень. Я также помечал на картах связанные лестницы (вверх и вниз) одной буквой, в надежде, что это облегчит путь моим последователям.

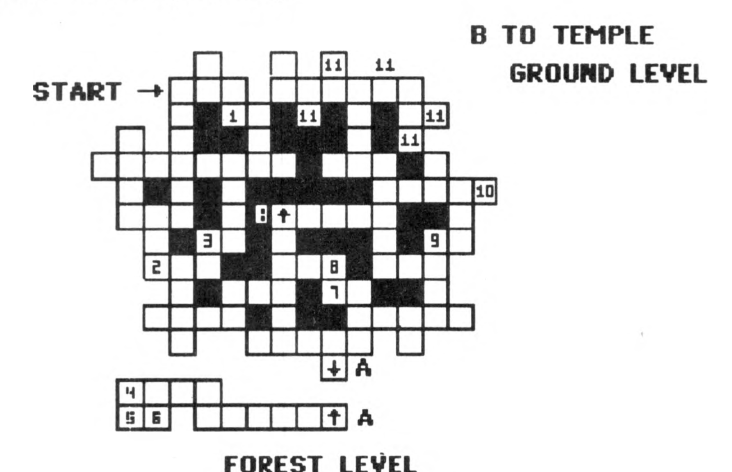
Итак - вперед!

Условные обозначения на картах

LEGENDS USED IN THESE MAPS FOR

- STAIRS UP
- STAIRS DOWN
- DOOR
- ILLUSION WALL
- SECRET PASSAGE OPENED FROM DARKENED SIDE
- SPINNER WHICH CHANGES TRAVEL HEADING
- TELEPORT
- TELEPORT DESTINATION

ОБЛАСТЬ ЛЕСА (FOREST)



Сложностей не представляет. Единственные противники, которых Вы можете здесь встретить, волки (dire wolves). Они не очень опасны - Вы с ними разберетесь без проблем.

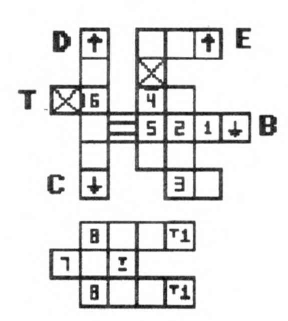
Возьмите камни в (1) и (2). В (3) Вы встретите женщину, которая предложит провести Вашу группу в Храм Темной Луны (Temple of Dark Moon). Если Вы

согласитесь, то игра перенесет Вашу команду ко входу в храм. Т.к. Вы еще не закончили разбираться с лесом, ей следует отказать. В качестве альтернативы Вы можете ее убить. В этом случае Вам можно будет прочитать свиток, который содержит намек на темные дела, творящиеся в храме.

Воспользуйтесь скрытой лестницей А, ведущей в подвал. Здесь Вы обнаружите рукопись мага BLUR (4), подпорченную пищу (5) и кожаные доспехи (6). Вернитесь в лес и поднимите ржавый кинжал в (7) и камни в (8) и (9). Две стрелы в (10) пригодятся впоследствии. В (11) Вы обнаружите могилы. Всего их пять. Вы можете их раскопать, но это делать не стоит. Ничего ценного Вы там не найдете, зато Ваши персонажи будут прокляты.

Это все, что Вы сможете сделать в лесу. Отправляйтесь в В и заходите в храм.

ХРАМ ТЕМНОЙ ЛУНЫ, ВХОДНОЙ УРОВЕНЬ (GROUND0)



B LEADS TO FOREST

C LEADS TO UNDERGROUND FIRST LEVEL

D LEADS TO CLERICS BARRICKS

E LEADS TO 4-WIND TOWER LEVEL 1

TEMPLE OF DARKMOON GROUND LEVEL

Войдя в храм, Вы можете продолжать по-разному. В (1) Вы можете разбить декоративные окна на северной и южной стене. После этого на Вас набросятся 2 клерика. Если Вы не разбили окна, то можете пообщаться с клериками в (2). Вы можете решить напасть на них в этом месте. Если Вы этого не сделаете, то встретите еще один персонаж в (3) и узнаете о еще одной пропавшей личности - Каландре (Calandra). Делайте, что захотите. Это не повлияет на дальнейший ход игры.

В (4) обратите внимание на настенный рельеф на северной стене с изображением 4-х ветров. Это важно для развития игры. В (5) находится дверь, которую можно открыть, нажав кнопку справа. Если Вы еще не дрались с клериками, то они запретят Вам продвигаться дальше. Если Вы намерены играть - игнорируйте их указания. Клерики атакуют. Неплохое заклинание в этой ситуации - HOLD PERSON.

Вам может показаться, что Вы ведете себя как агрессор и что у Вас нет особых оснований так поступать с клериками. Могу только сказать, что Вам все равно придется с ними разобраться, так что оставьте в покое Ваши угрызения совести.

В (6) на западной стене - потайная кнопка. Нажмите ее - стена откроется и Вы увидите телепортер, который ведет в небольшой зал возрождения. В (7) находится

плита, на которой написано, что Вы можете воспользоваться услугами этого зала 3 раза. В (8) находится святой символ, который управляет процессом возрождения.

Маленький сюрприз: залов возрождения два. Они идентичны, и, если Вы воспользуетесь телепортером (9), то группа будет случайным образом телепортирована либо на входной уровень, либо во второй зал. Вам позволено воспользоваться святым символом возрождения три раза и только в одном зале. Аналогичный символ в другом зале не имеет силы. Полезно пометить один из символов. Для этого бросьте рядом с ним камень или кость. Таким образом Вы быстро сможете разобраться, в какой зал Вы попали при телепортации. Мне не удалось найти какое-либо применение второму залу. Если у Вас возникнут сложности с возвратом из зала на входной уровень, попробуйте стать спиной к телепортеру лицом на запад и сделать шаг назад.

Теперь отправляемся вниз на первый подземный уровень с помощью лестницы С.

ПЕРВЫЙ ПОДЗЕМНЫЙ УРОВЕНЬ (GROUND1)

Спустившись по лестнице С, поднимите камень в (1). В (2) находится замочная скважина, но у Вас пока нет для нее ключа. Возьмите еще два камня в (3) и откройте западную дверь в (4), нажав на кнопку. Еще один камень есть в (5). Когда Вы наступите на прижимную плиту (6), откроется дверь на севере. Приготовьтесь к драке с несколькими стражниками в (7). Победив, Вы получите серый ключ и какое-нибудь оружие в качестве трофея.

Потяните за рычаг (8) - откроется северная дверь. Еще одна драка со стражниками. Разбейте бочонок в (9) - получите железный рацион. Другие железные рационы находятся в нишах (10) и (11). В (12) - прижимная плита, открывающая дверь на востоке. На ней нужно оставить какой-нибудь груз, чтобы дверь не закрылась. Бросьте на пол в (12) камень и проходите в дверь. В (13) - несколько стражей. Позаботьтесь о них. Не забудьте после общения подобрать отмычки. Бочка в (14) пуста. Вы обнаружите рационы после того, как разобьете бочки в (15) и (17). Бочонок в (16) содержит три мешочка с магической пылью, с помощью которой можно излечивать паралич.

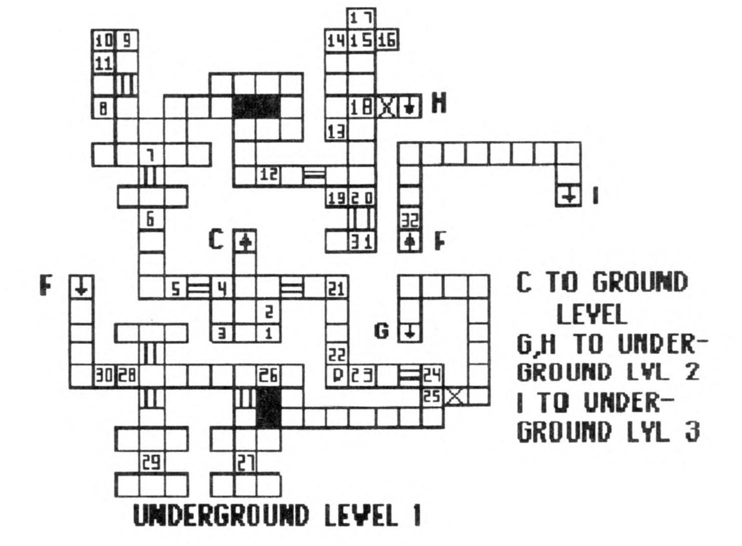
В (18) найдите на восточной стене потайную кнопку. Нажмите ее - откроется лестница Н ведущая на Подземный уровень 2. Но давайте сначала закончим с первым уровнем. Еще один серый ключ лежит в нише (19). Вам скорее всего захочется применить серый ключ (ключи) в замочной скважине (20). По причинам, которые будут пояснены позже, давайте этого не делать. Мы вернемся сюда, когда завершим разбираться с этим уровнем.

Вернитесь в (2). Откройте замочную скважину одним из серых ключей. Дорога на восток теперь открыта. Поднимите два камня в (21). Потяните рычаг в (22), чтобы закрыть люк на юге. Прижимная плита в (23) откроет дверь на востоке и опять откроет люк позади группы. Из двери появятся 4 стражника - поговорите с ними по душам. Когда они отойдут в мир иной, Вам достанутся еще два серых ключа. Рычаг в (24) еще раз закроет люк. Скрытая кнопка в (25) откроет потайной проход на восток. Примените серый ключ в скажине (26) - откроется дверь на юге. Опять эти стражники. В умывальнике (27) - старый кинжал.

Примените еще один серый ключ в (28) - откроется южная дверь. После победы над очередной порцией стражей - прихватите в (29) горн северного ветра. Почитайте рукопись, которая лежит рядом. Это даст Вам намек о применении горна и его трех собратьев.

Когда Вы ступите в (30) - откроется северная дверь. Там еще два стража, которых нужно победить. Ваши усилия будут вознаграждены еще одним серым ключом.

Теперь самое время вернуться в (28). Примените серый ключ, чтобы проникнуть в северную дверь.



ВНИМАНИЕ: перед тем, как войти, хорошенько отдохните и восстановите силы.

В (31) Вы встретите воришку Инсала (INSAL). Позвольте ему присоединиться к группе и покормите его, чтобы он не голодал. Дайте ему отмычки, но ничего более. Поместите его в середину группы, чтобы его не убили при первой же драке.

В игре есть несколько дверей, которые могут быть открыты только вором с помощью отмычек. В этом главная причина присоединения Инсала. Впрочем, Инсал сбежит от Вас на первом же привале. Поэтому до этого момента нам нужно побыстрее воспользоваться его способностями.

По ближайшей лестнице H спускаемся на Подземный уровень 2.

ВТОРОЙ ПОДЗЕМНЫЙ УРОВЕНЬ (GROUND2)

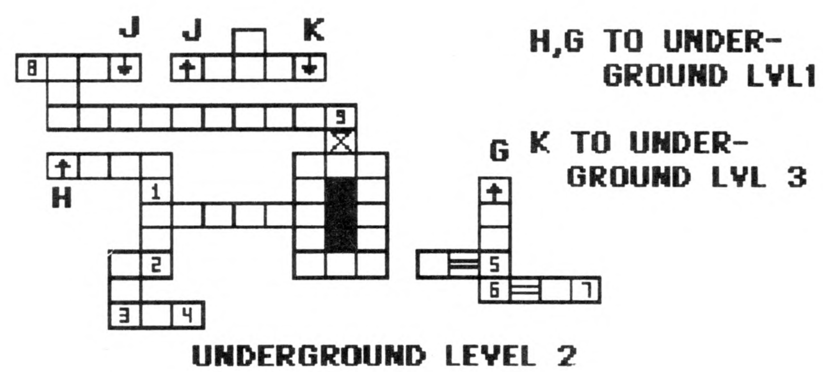
Этот уровень населен несколькими ядовитыми пауками. Их паутина время от времени будет преграждать Вам путь. Разрубите ее.

Поднимите в (1), (2) и (3) камни. Заберите все в (4): рукопись клерика NEUTRALIZE POISON, рукопись мага MAGIC MISSILE и медный ключ. В рукописи - частично прорисован план уровня 1 и 2. (По сути, эта рукопись намекает, что этот регион должен быть частью уровня 1, но мне было трудно разбираться с учетом лестниц).

Возможно, Вам захочется проверить петлю на востоке. Вас ждут несколько пауков и ничего другого. Заметьте, что Вы не можете открыть потайной проход на севере, показанный на карте с юга. Возвратитесь на уровень один по лестнице H.

Пользуясь картой GROUND1, проберитесь к лестнице G и спуститесь в другую часть уровня 2. Лестница G ведет к короткому коридору с двумя дверями. Дверь (5) открывается кнопкой на ней. Именно в это помещение Вы провалитесь, если упадете в люк на уровне 1 (он единственный на первом уровне). Дверь можно открыть, если швырнуть в нее камень. В (6) - замочная скважина. К сожалению, мне так и не удалось обнаружить ключ, который ее открывает. Запомните в этом месте игру и попытайтесь

взломать замок отмычками. Попытайтесь кликнуть отмычками на скважине несколько раз (обратите внимание - для этого в группе должен быть соответствующий специалист - вор). Если отмычки сломаются - загрузите запомненную игру и попробуйте повторить манипуляции еще раз.



Прихватите с собой череп и рукопись мага Lightning Bolt в (7). Вернитесь на уровень 1 по леснице G.

Найдите по карте GROUND1 лестницу C и вернитесь на ВХОДНОЙ УРОВЕНЬ (GROUND0). По лестнице D поднимитесь на уровень КАЗАРМ КЛЕРИКОВ (Cleric Barracks (BARRACK).

КАЗАРМЫ КЛЕРИКОВ (CLERIC BARRACKS (BARRACK))

Сразу же на выходе с лестницы Вам встретится злобный жрец. Выбора нет - прикончите его.

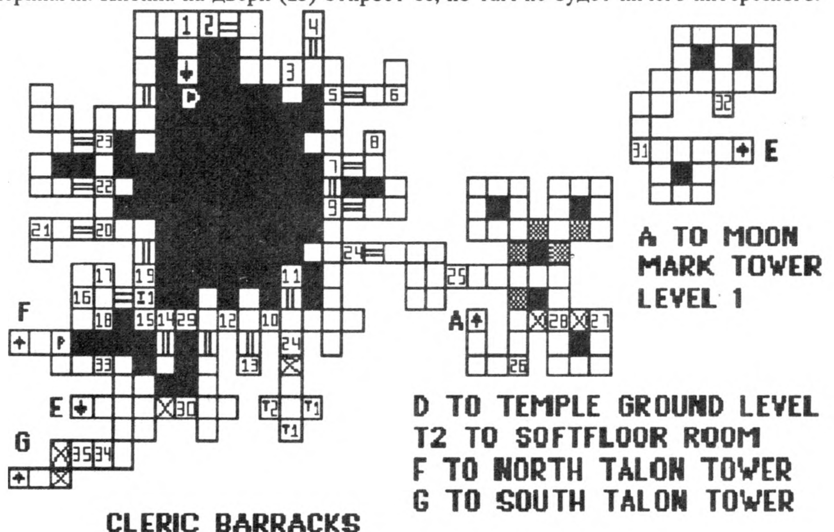
Причина, по которой мы поднялись на этот уровень сейчас, - нам нужно успеть воспользоваться услугами Инсала. Ему предстоит открыть три двери на этом уровне. В противном случае они так и останутся закрытыми. (Примечание: зачем такие сложности? Можно с самого начала включить в группу полувора/полубойца и не заботиться о здоровье разных попутных Инсалов).

Я уже упоминал раньше, что Инсал исчезнет при первом же отдыхе. Поэтому основная задача группы сейчас - выжить без отдыха, пока Инсал сделает свое дело. Ваши противники на этом уровне - клерики. Для группы с низкими уровнями мастерства они представляют достаточно серьезную угрозу. Не ленитесь запоминаться после каждой удачной схватки. Примените медный ключ в скважине (2), чтобы открыть дверь на востоке. Вскройте с помощью отмычек замок в (3) - откроется дверь на севере. Возьмите рукопись мага Invisibility в (4).

Нажмите кнопку на двери в (5) - она откроется. В (6) возьмите отмычки и книгу заклинаний. Push the button on the door at (5) to open it. В (7) нажмите кнопку на восточной двери. Кликните на постели в (8) - там Вы обнаружите еще один медный ключ.

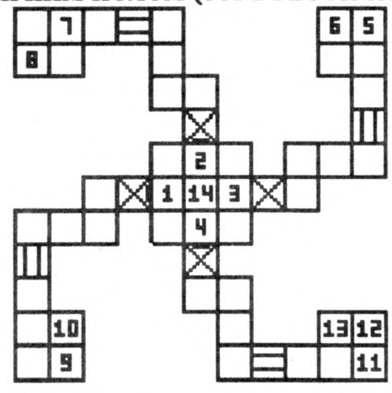
Примените его в замке в (7), чтобы открыть южную дверь. За ней - 4 клерика. Победив

их, Вы получите еще один медный ключ. Вы можете открыть дверь в (9), но за ней ничего нет. Не теряйте времени на разборки со следующей южной дверью, которую охраняет магический рот. мы вернемся сюда значительно позднее. Примените отмычки в (10) - откройте северную дверь. Прихватите 2 мешочка с магической пылью в (11). Затем взломайте замок в (12), чтобы открыть дверь на юг. Вы найдете за ней в (13) магическую пыль и полный комплект костей скелета эльфа, а также рукопись. Прочитав ее, Вы узнаете, что кости представляют собой останки Эмбер (AMBER), шпионки, посланной Кнелбеном. Когда Вы ступите в (14), откроется южная дверь и Вы будете атакованы еще одной группой клериков. Взломайте замок (15), чтобы открыть западную дверь. В (16) - каменный портал. Те, кто играл в первую часть игры, сразу же его узнают. Портал может быть активизирован определенным каменным предметом, который Вы обнаружите в ходе дальнейших приключений. В (17) - рукопись мага Improved Identify, а также - еще один медный ключ. В (18) - кнопка, управляющая дверью в комнату. К этому моменту Инсал выполнил свою миссию. Станьте лагерем, и с помощью специальной опции исключите его из группы. Если этого не сделать, то после отдыха он исчезнет, прихватив с собой что-нибудь из вещей персонажей основной группы! Откройте медным ключом замок (19) - откроется северная дверь. Нажмите кнопку на двери в (20), чтобы открыть ее. В (21) - рукопись клерика Create Food. В (22) у Вас есть возможность подслушать разговор за дверью, после чего Вам предстоит посражаться с очередными клериками. Кнопка на двери (23) откроет ее, но там не будет ничего интересного.



Вернитесь в (24). Здесь находится статуя. Уничтожьте ее оружием. На стене Вы обнаружите кнопку. Нажмите ее - откроется проход на юг. В конце прохода - три телепортера. Южный и восточный переносят Вас в коридор к комнате с порталом. Тот, что на западе, телепортирует группу в Комнату с Мягким Полом (Soft Floor Room (SOFTFLOR).

КОМНАТА С МЯГКИМ ПОЛОМ (SOFT FLOOR ROOM (SOFTFLOR))



SOFTFLOOR ROOM

В (1) Вы выйдете из телепортации. Перед Вами зеленый драгоценный камень. В (2), (3) и (4) - находятся зеленый и красный драгоценные камни, а также - медный ключ. В центре комнаты - мягкое покрытие, но пока Вам это не нужно.

Каждый из потайных проходов, показанных на карте, можно открыть, если поместить все три камня в одну нишу. Камни исчезнут при этом навсегда, а стена за нишей откроется. Это означает, что Вам можно будет проникнуть только в один из скрытых регионов уровня. Ниже приведено описание того, что встретится Вам в каждом из них.

Восточный проход ведет к неплохим предметам - рукописи клерика Raise Dead, +2 2-ручному мечу, +3 пластинчатой кольчуге, декоративному коцу, черепу, бедренной кости, записке лорда Джеймса Найтингдейла и семени тропелета в (5). К сожалению, то что написано на пластине (6), - истина. Эта комната - безвыходная западня. Вам отсюда не выбраться.

Северный проход ведет к двери. Когда Вы наступите на (7), с юга прилетят два дротика. Они промахнутся, если Вы быстро ступите в сторону. В (8) - плита с предупреждением. Ваша группа будет атакована здесь клериками. Все, что Вы получите в результате, - семя тропелета. Западный проход приведет к 2-ручному мечу, четырем железным рационам и семени тропелета в (9). Еще четыре железных рациона - в (10).

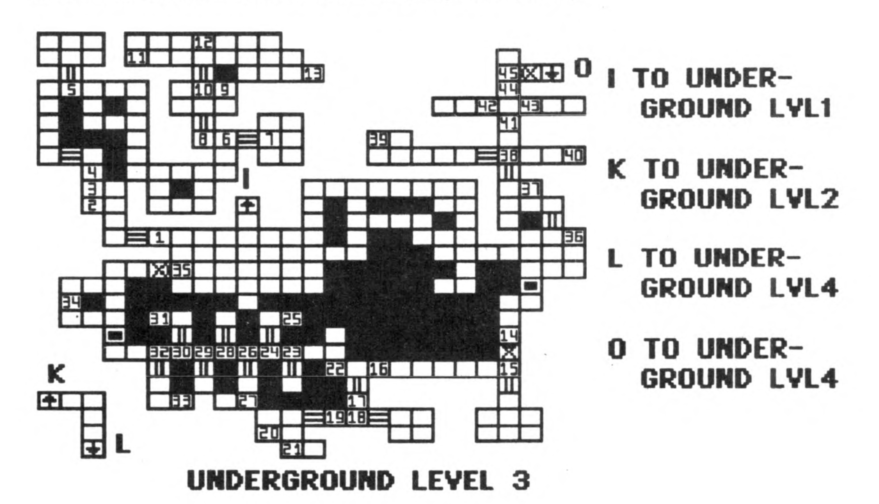
Мне кажется, что стоит идти на юг. В (11) - пластина с надписью - "Неприкосновенный запас". Вы обнаружите здесь палочку Magic missiles, рукопись мага Lightning bolt и семя тропелета в (12). В (13) - 2 зелья экстра-лечения, зелье лечения и восстановления жизненных сил. Когда все соберете, вернитесь в комнату с мягким полом. Станьте на расстоянии одного квадрата от центра комнты. Опустите семя тропелета на мягкий участок пола в (14). Для этого выберите семя и кликните им на круглом участке. Появится телепортер, который вернет Вас в исходную точку на уровне барака клериков.

Вы исследовали все, что могли на уровне бараков клериков. По лестнице D спуститесь на входной уровень храма (GROUND0). Воспользуйтесь телепортером T, чтобы попасть в зал возрождения. В (7) кликните на святом символе на стене. Вам предложат воскресить Эмбер, которая окажется женщиой полувором/полубойцом. Решайте сами, нужна она Вам или нет. Вернитесь в (6), войдя задом наперед в

телепортер T1.

Мы готовы продолжить исследование подземных уровней. По лестнице C спуститесь на 1-й подземный уровень (GROUND1). Пользуясь картой - доберитесь до лестницы F. Когда Вы выйдете с нее в (32), найдите потайную кнопку на восточной стене. Она открывает нишу, в которой лежит праща и рукопись клерика Raise Dead. Пройдите по коридору к лестнице I, ведущей на поземный уровень 3 (GROUND3).

ТРЕТИЙ ПОДЗЕМНЫЙ УРОВЕНЬ (GROUND3)



Примените серый ключ в замочной скважине (1) - откроется дверь на запад. Пункт (2) - каждый раз, когда группа ступает сюда, с севера прилетает огненный шар. На западной стене в этом месте есть рычаг. Вот что Вам нужно проделать: станьте лицом на запад, переместитесь в (2), быстро опустите рычаг и сразу же отступите назад. Если Вы проделаете все быстро, то увернетесь от FIREBALL. После изменения положения рычага в нише (3) появится черепной ключ. Примените его в черепном замке в (4) - откроется дверь на запад. Когда Вы переместитесь в (5), откроется дверь на севере и Вы будете атакованы четырьмя воинами-скелетами. Эти ребята могут представлять достаточно большие трудности для группы с низкими коэффициентами мастерства и защиты. Применяйте по возможности вышеописанную технику "удар - шаг в сторону". Аналогичные вещи произойдут, когда Вы придете в (6): откроется дверь на востоке и Вы будете атакованы смешанной компанией из скелетов и клериков. После победы Вам достанется еще один черепной ключ. С другой стороны этой двери есть кнопка, которая открывает и закрывает ее. Она окажется весьма полезной в дальнейшем. Черепным ключом в замке (8) откройте дверь на севере. В (9) - черепной ключ, +1 роба и +2 кинжал. (10) - дверь, которую можно открыть силой. В этом месте Вы должны сохранить игру. За этой дверью - уйма скелетов и клериков (я насчитал 24!), которым не терпится проверить Ваше боевое искусство.

Я справился с ними, применяя следующий метод: после открытия (силой) двери (10) сделайте два шага в комнату, чтобы привлечь внимание врагов. И немедленно назад. Подождите, пока покажутся преследователи, и заманите их до двери между (6) и (7). Не слишком спешите при этом. Если Вы выпустите их из виду, то они могут прекратить погоню и вернуться обратно. Став в дверях, повернитесь и сражайтесь. Запоминайте игру, когда будет такая возможность. Для выбора этого места сражения есть две причины. Первая - здесь Вас не смогут атаковать с нескольких сторон. Вторая - когда Ваши силы достаточно истощатся, Вы можете сделать один шаг назад и нажатием кнопки закрыть дверь. Если Вы будете проворны, то успеете изолировать группу от противника (дверь не может быть открыта с другой стороны!). Таким образом Вы получаете возможность отдохнуть и восстановиться для дальнейшего продолжения драки. Будьте осторожны - после расправы к Вам может выйти очередная группа нечисти. Мне пришлось расправиться с 24 скелетами-воинами и клериками, прежде чем я смог свободно исследовать комнату.

В (11) - рукопись клерика Neutralize Poison. В (12) - 2 железных рациона, рукопись клерика Cure Serious Wounds, шлем и +2 короткий меч "STING" ("УКУС"). В (13) - ключ храма темной луны (в дальнейшем - ключ храма) и рукопись клерика Neutralize Poison.

Вернитесь к спуску на этот уровень - настало время исследовать восточную сторону. Пойдите сквозь стену-иллюзию в юго-восточном углу (14). Потайная кнопка на южной стене откроет проход на юг. Нажмите кнопку на двери в (15) - она откроется. Вам предстоит очередное сражение со скелетами и клериками. В (16) используйте последний черепной ключ, чтобы открыть дверь. Вас поджидают 2 клерика. В качестве трофеев Вам достанутся святой символ клерика и храмовый ключ. Нажмите кнопку на двери (18) - она откроется. За этой дверью ничего нет. Дверь в (19) тоже можно открыть нажатием кнопки (если она уже не открыта). Целый развал вещей ожидает Вас в (20): черепной ключ, железный рацион, +1 щит, +2 пластинчатая кольчуга и книга заклинаний. В (21) Вы обнаружите Каландру (CALANDRA) - сестру женщины, которая встретилась группе при входе в храм. Она - боец 9-го уровня мастерства. Сами решите, нужна Вам такая или нет.

В (22) Вас ждут еще 2 клерика. Придется драться. В (23) - кнопка на северной стене, которая открывает южную дверь. В (24) - кнопка на южной стене, которая открывает северную дверь. В (25) - полный набор костей скелета эльфа. Его нужно взять с собой. В (26) кнопка на южной стене откроет северную дверь. В (27) Вы освободите еще одного пленника. Шорн Дергар (SHORN DIERGAR) - карлик клерик/боец. Решение о его необходимости в группе - за Вами. В (28) и (29) - кнопки на южной и северной стенах соответственно, которые открывают противостоящие им двери. Нажмите кнопку на южной стене в (30) - откроется дверь на север. В (31) - черепной ключ. В конце концов откройте нажатим кнопки дверь в (32). В (33) - кость. В (34) - зелье жизненных сил и зелье лечения от яда. Потайной проход, имеющийся в этом месте, может быть открыт только с восточной стороны. Если Вы хотите это сделать - вернитесь в (35). На западной стене - потайная кнопка, которая открывает проход. Два имеющихся у Вас храмовых ключа теперь можно применить в замках (36) и (37). В (38) перед Вами предстанет видение Кнелбена, и Вы услышите своего рода обзор Ваших действий до текущего момента. Также здесь есть дверь на западной стене, которую можно открыть нажатием кнопки. В комнате - достаточно неплохой улов: Горн восточного ветра, два зелья излечения, зелье скорости и рисунок с изображением тайного прохода. В (40) - еще одна рукопись, подтверждающая существование тайного прохода. В (41) - еще один свиток. Интерпретируйте его значение сами. Я так его и не понял. В (42), (43) и (44) - прижимные плиты. При первом попадании на них в Вас будет произведен выстрел огненным шаром. Если Вы быстро отступите и шагнете в сторону, шар пролетит мимо.

За плитами (42) и (43) нет ничего, достойного внимания.

Станьте на плиту (44), после чего отступите в (38) и сделайте шаг на восток. После пролета огненного шара, Вы можете ступить в (44) - шар уже не прилетит. Осмотрите восточную стену в (45). Рубаните ее оружием. Сделайте это несколько раз. Стена распадется и окроет лестницу вниз (на карте она помечена буквой О).

В этом месте Вам стоит вернуться в зал возрождения и воскресить найденные в (25) кости эльфа. Им окажется Сан Раал (San Raal) - маг 8-го уровня. Решайте сами - будет он с Вами или нет.

Вернитесь к лестнице О на третьем подземном уровне. Следующий за ним - весьма неудобный уровень, на котором группа не сможет отдыхать и восстанавливать силы. Поэтому, хорошенько подготовьтесь прежде, чем спуститесь по лестнице О. Пусть клерик покормит народ (заклинание Create Food). Тщательно выберите заклинания для запоминания клериком и магом (магами). Первому понадобятся лечебные и восстановительные. Второму - атакующие. После этого - отправляйтесь на четвертый подземный уровень.

ЧЕТВЕРТЫЙ ПОДЗЕМНЫЙ УРОВЕНЬ (GROUND4)

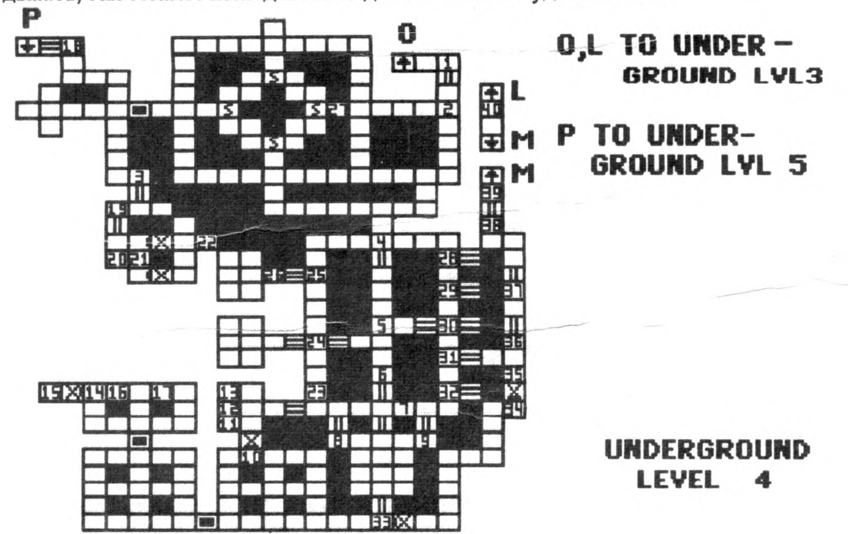
Отдыхать здесь нельзя. Следовательно, главная цель группы на этом уровне - найти один из двух выходов с него. После того, как Ваши маги и клерики израсходуют свои заклинания - применяйте рукописи и зелья для нападения и поправки здоровья. Маргойлы, обитающие на этом уровне, могут оказать серьезное сопротивление группе с низким показателем мастерства. Используйте тактику "удар - шаг в сторону", чтобы минимизировать потери.

Плита в (1) дает многозначительное предупреждение. Плита на полу в (2) закрывает за Вами входную дверь. Этого не избежать. Вернуться на уровень 3 через эту дверь невозможно. Идите по коридору до конца, потом поверните на запад и опять идите до конца. Далее - 4 шага на север, потом - на запад. Пройдите сквозь иллюзию стены, она показана на карте. Возьмите паучий ключ, зелье лечения и череп в (3).

Вернитесь обратно и откройте дверь (4), нажав на ней кнопку. Возьмите рукопись мага Remove Curse в (5). Нажмите кнопку на двери (6) и откройте ее. Примените паучий ключ в скважине (7) для того, чтобы открыть среднюю из южных дверей. В (8) и (9) - кнопки, которые откроют две другие двери. Впрочем, лучше их не трогать. Это уменьшит вероятность нападения на Вашу группу с нескольких сторон. Для того, чтобы открыть дверь за 9 прижимными плитами, прижмите 4 плиты по углам и одну в центре с помощью каких-либо предметов. Здесь Вам пригодятся собранные прежде камушки и кости. За открывшейся дверью - целый выводок маргойлов. Неплохим тактическим приемом будет прижать четыре угловых плиты, а на центральную - наступить. Этим откроете дверь. Как только в проеме покажется маргойл - сойдите с плиты. Это позволит Вам драться с каждым маргойлом по очереди и воспользоваться тактикой "удар - шаг в сторону"! После истребления крылатых бестий прижмите плиту камнем и войдите в дверь. В (10) - потайная кнопка, открывающая проход на север. Поднимите 3 железных рациона и еще один паучий ключ в (11). В (12) - каменный портал, подобный тому, что находится на уровне бараков клериков. В (13) - рукопись мага Haste, +1 роба и амулет. Пройдите опять сквозь скрытый проход на юг, потом - сквозь стену-иллюзию в юго-западном углу, затем - сквозь еще одну стену на севере.

В этой комнате можно собрать весьма хорошую добычу. Нажмите тайную кнопку в (14) - откроется проход на запад. Возьмите длинный лук, 8 стрел и +3 плащ "Moonshade". В (16) - топор, стеклянный шар (один раз стреляет огненным шаром), паучий ключ и каменный драгоценный камнь. В (17) - зелье лечения, 2 стрелы, стекляная сфера и храмовый ключ. Каменный драгоценный камень является ключом к порталу в

(12). Кликните им на портале и Ваша группа будет телепортирована к порталу на уровне бараков клериков. Здесь Вы сможете отдохнуть и восстановиться. Чтобы вернуться обратно, кликните портальным ключом на портале. Теперь, получив возможность отдыхать, мы можем исследовать подземелье в свое удовольствие.



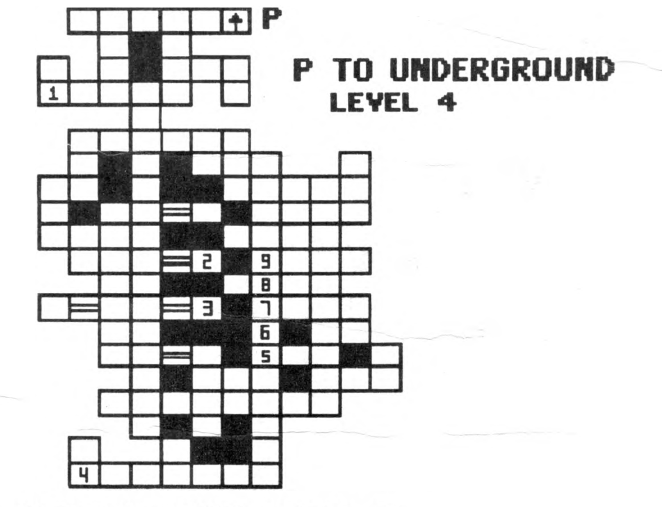
Пользуясь картой, пройдите в (18) в северо-западном углу уровня. Примените в замочной скважине паучий ключ - откроется дверь на западе. По лестнице Р спуститесь на подземный уровень 5.

ПОДЗЕМНЫЙ УРОВЕНЬ 5 (GROUND5)

Это самый нижний уровень в подземелье. Он достаточно мал и имеет только один вход/выход - лестницу Р. Отдыхать на нем тоже запрещено. В качестве противников предлагаются громадные муравьи-переростки. Впрочем, им весьма далеко по крутости до маргойлов. Ломать голову над разгадыванием тайных устройств на этом уровне не придется. Поэтому я только подскажу месторасположение на нем различных предметов. В (1) - серебряный ключ, камень, 2 кости и 2 черепа. В (2) - + 2 кинжал "Sa Shull", кость, череп и 2 камня. В (3) - 2 кости.

Обязательно возьмите горн западного ветра в (4). Так же здесь кожаные сапоги, +1 длинный меч, шлем, пластинчатая кольчуга и зелье излечения от яда. С (5) по (9) Вы обнаружите: череп, шлем, длинный меч, кольчугу, кинжал, храмовый ключ, 2 кости, щит, кожаные сапоги, еще 2 кинжала и 3 дротика.

После того, как группа возьмет все, что ее заинтересовало, вернитесь по лестнице Р на подземный уровень 4.



ЧЕТВЕРТЫЙ ПОДЗЕМНЫЙ УРОВЕНЬ (GROUND4) (продолжение)

От лестницы Р пройдите на юг в (3). Нажмите кнопку на южной двери - она откроется. Прижимная плита в (19) откроет дверь на юге. В (20) - череп и + 1 посох. В этом месте Вы должны сохранить игру. Как только Вы попытаетесь взять какой-нибудь из предметов в (21) - одновременно откроется два восточных прохода. Дверь за Вами закроется, и Вы окажетесь в приятной компании пятерки маргойлов. Драка будет крутой, но группа вполне может справиться с противниками. Предметы в (21) - проклятый меч "Hath Kull", а +5 защитные наручни и +1 щит. В (22) на восточной стене - кнопка, которая откроет закрывшуюся дверь. Паучий замок в (23) открывает дверь, ведущую в комнату с каменным порталом. Двери в (24) и (25) открываются нажатием кнопки на них. В комнатах за ними - ничего нет. Когда Вы первый раз ступите в (26), дверь закроется за группой. Ее можно открыть, нажав кнопку на двери.

В (27) на северной стене находится кнопка, которая отключает четыре "поворачивателя", показанные на карте. Судя по всему, другого назначения у нее нет. Двери с (28) по (32) можно открыть, нажав на них кнопки. В (33) - потайная кнопка, которая открывает проход на восток. Еще одна кнопка в (34) открывает проход на север. В (35) Вы поразите маргойла и получите за сей подвиг серый ключ.

Примените два храмовых ключа в замках (36) и (37). Паучий ключ подойдет к замку в (38) и откроет дверь на севере. Непременно поинтересуйтесь содержимым восточной ниши в (39) и возьмите горн южного ветра и еще один храмовый ключ. Идите на лестницу М. В (40) примените серый ключ в замочной скважине - откроется потайная ниша. В ней Вы найдете рукопись мага Fireball, рукопись мага Shocking Grasp, рукопись мага Detect Magic и рукопись клерика Raise Dead. По лестнице L поднимитесь на подземный уровень 3.

ТРЕТИЙ ПОДЗЕМНЫЙ УРОВЕНЬ (GROUND3) (продолжение)

Поднявшись по лестнице L, пройдите по очень короткому коридору к лестнице K, которая ведет на Подземный уровень 2.

ВТОРОЙ ПОДЗЕМНЫЙ УРОВЕНЬ (GROUND2) (продолжение)

От лестницы K идите на запад и поднимайтесь по лестнице J. На выходе с нее Вы обнаружите несколько проклятых (!!!) предметов вооружения в (8). Их перечень: -2 кинжал "Vargon", -3 длинный меч, -2 булава "Thumper".

В (9) Вы найдете еще одну замочную скважину, к которой подойдет храмовый ключ. Открывшийся южный проход приведет Вас на лестницу H, по которой можно выйти на Подземный уровень 1. Там Вас поджидают старые знакомые -- пауки.

ПЕРВЫЙ ПОДЗЕМНЫЙ УРОВЕНЬ (GROUND1) (продолжение)

Пользуясь картой, доберитесь до лестницы C. По ней выйдите на Входной храмовый уровень. Ваши блуждания по подземелью подошли к концу. Впрочем, впереди еще много приключений.

ХРАМ ТЕМНОЙ ЛУНЫ, ВХОДНОЙ УРОВЕНЬ (GROUND0) (продолжение)

Встаньте перед резным рельефом с изображением 4-х ветров в (4). Последовательно примените все четыре горна (для этого - поместите каждый горн в руку персонажа и сделайте на нем правый клик). Рельеф исчезнет, открыв северный проход, ведущий к лестнице E. Начинаем восхождение в башне 4-х ветров.

БАШНЯ 4-х ВЕТРОВ. УРОВЕНЬ 1 (4WIND1)

Как только Вы выйдете с лестницы E, Вам будет видение, из которого Вы узнаете о Тесте Веры. К востоку от Вас находится область, покрытая круглыми плитами. Некоторые из них освещены постоянным голубым светом. По другим плитам - свет перемещается по определенному закону. Каждый раз, когда Вы становитесь на освещенную плиту, по группе наносится ощутимый удар. Персонажи с низким уровнем здоровья выдержат два, максимум - три таких удара.

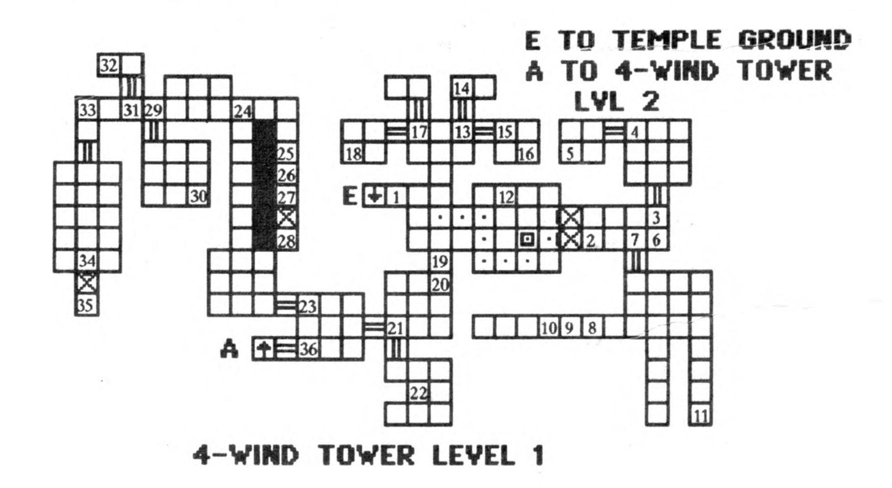
Оптимальный путь прохождения этой области указан на карте. Станьте к западу от первой плиты. Позаботьтесь о предварительном отдыхе всей группы. Ваши клерики должны запомнить заклинания излечения паралича, а маги - самые мощные нападающие заклинания. Запомните игру.

Дождитесь, когда свет упадет на плиту на востоке. Как только свет переместится, начинайте движение на восток. Двигайтесь синхронно со световым лучом. Каждый раз, когда Вам нужно сменить направление движения, повернитесь лицом в сторону нового направления, а не просто сделайте шаг в сторону. Скорее всего, прежде чем Вы доберетесь до конечной точки, по Вашей группе будет нанесен по меньшей мере один удар. Плита, помеченная точкой, находится на квадрате, с которого есть выход на восток. Скорее всего, когда Вы доберетесь до прохода, он будет прегражден воином мантиссы.

Разберитесь с ним и сойдите с плиты. Это не последняя Ваша встреча с ему подобными. Неподалеку Вас поджидают еще 3-4 штуки. Основные заклинания мага типа Fireball, Lightning, Magic Missiles и т.п. вполне подходят для их истребления. В качестве трофея Вы получите костяной ключ и кинжал.

Примените костяной ключ в замочной скважине (3) - откроется северная дверь. Дверь в (4) открывается кнопкой на ней. В (5) - яйцо. Если ударить по нему - появится воин мантиссы. В (6) - рычаг. Нажмите на него - это отключит движущийся световой луч и значительно облегчит Ваше возвращение. Нажмите кнопку на дверях (7) - она откроется.

Плиты в (8 и (10) содержат сообщения, которые можно интерпретировать по-разному. Поместите что-нибудь ненужное (камень или череп) в треугольную нишу в (9) - взамен получите палочку Lighting. Это сработает только один раз.



В южном конце южного прохода (11) лежит -2 проклятый длинный меч "HUNGER" ("ГОЛОД"). Возьмите его и поместите кому-нибудь в запасник. Не давайте его никому из персонажей в руку.

По тому же пути вернитесь к лестнице. Кстати, в (12) находится -2 проклятый топор. Нет никакой причины для его подбора. Тем более, что плита, на которой он лежит, освещена смертоносным светом. В (13) - откройте северную дверь нажатием кнопки. В (14) Вы найдете раненого воина мантиссы. У Вас будет выбор - атаковать или лечить его. В любом случае результат будет одинаковым - он бросится на группу. После победы над ним группа получит ключ мантиссы. Опять в (13) - откройте с помощью кнопки восточную дверь. Здесь Вы обнаружите заключенного, который попросит разрешения присоединиться к группе. Это - Танглор, 7-го уровня клерик/боец полуэльф. Решите сами, нужен он Вам или нет. Имейте ввиду - это последний из персонажей в этой игре, которого можно присоединить к группе. В (16) лежат +1 короткий меч и +1 щит. В (17) нажатием кнопок можно открыть двери на севере и западе. В (18) - +1 алебарда.

В (19) - еще одна освещенная плита. Мимо нее пройти нельзя. В (20) группу ждет воин мантиссы. Южная дверь в (21) можно открыть силой. В комнате за ней Вы обнаружите магический рот в (22). Его требования достаточно понятны. Скормите ему три кости и получите взамен костяной ключ.

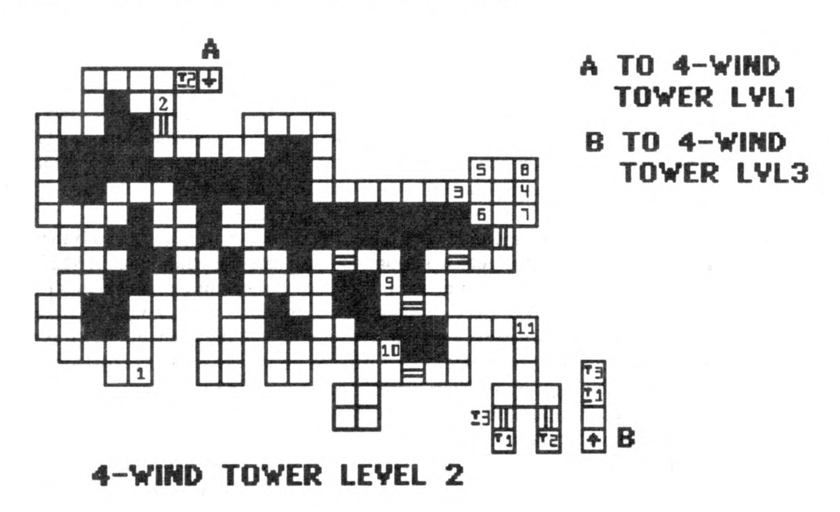
Нажмите кнопку на западной двери в (21) - она откроется. Примените ключ мантиссы в замочной скважине в (23) - дверь откроется. В (24) Вам сообщат, что кое-какие воины мантиссы только что запустили в Вас стеклянными шарами. Как только картинка сменится - сделайте шаг влево. Это позволит Вам избежать удара огненным шаром.

В (25) Вы увидите люк через два квадрата в (27). Обратите внимание: на южной стене

за люком находится кнопка. Бросьте в нее камнем. И люк на полу, и сама стена пропадут. Впрочем, люк появится - в (26). Нажмите кнопку на восточной стене в (25) - новый люк исчезнет. Теперь Вы можете пройти на юг до конца коридора. Вы обнаружите ключ мантиссы и брошенный Вами камень в (28).

Нажатием кнопки откройте дверь в (29). здесь находятся рукопись мага Dispel Magic и рукопись мага Blur в (30). Нажатием кнопки откройте дверь в (31). В (32) - железный рацион. Примените ключ мантиссы в замочной скважине (33) - откроется южная дверь. За ней находится комната, в которой полно яиц мантиссов. Разбивайте их по одному и расправляйтесь с появляющимися бестиями. Если Вы этого не сделаете, то по достижении южного конца комнаты на группу бросится сразу несколько мантиссов. Выньте зеленый драгоценный камень из рельефа в (34), а потом - вложите обратно. Этим будет открыт потайной проход на юг. В (35) поднимите идола мантиссы, стеклянную сферу и медный ключ. Вернитесь в пункт (36). Примените медный ключ в замочной скважине для открытия западной двери. По лестнице А перейдите на уровень 2 башни 4-х ветров.

БАШНЯ 4-х ВЕТРОВ. УРОВЕНЬ 2 (4WIND2)



Этот уровень населен осами, притом - в большом количестве. Они не очень сильны в отдельности, но достаточно быстры. Их жала могут как вызывать паралич, так и отравлять. Выйдя с лестницы А, лучше всего продвигаться следующим образом: на запад до упора, затем повернуть на юг и двигаться в (1), прижимаясь к западным стенам. Здесь Вы обнаружите зелье излечения от яда, кость и медный ключ. Если в этом месте стать лицом на север, то можно увидеть множество ос, зависших в 2-3 квадратах от группы. Можете пострелять по ним заклинаниями в свое удовольствие, осы весьма плохо переносят fireball, lightning bolt и cone of cold. Вернитесь в (2) и с помощью костяного ключа откройте южную дверь. В (3) - прижимная плита, назначение которой станет

понятно позже. В следующей комнате - 4 рычага (5 - 8). Они управляют открытием 4-х дверей, показанных на карте. Каждый из рычагов также открывает люк перед одним из 3-х других рычагов. Прижимная плита в (3) устанавливает все рычаги в исходное положение. Нажмите на рычаги в следующей последовательности: начните с (5), при этом откроется люк в (8); далее - нажмите рычаг (6), что откроет люк в (5); затем - нажмите (7), что откроет также люк в (6). Если Вы попытаетесь сейчас нажать рычаг в (8) - вся группа провалится в люк. Обратите внимание - на данный момент уже открылись три из четырех дверей в южном коридоре. Пройдите по нему до (9). Исследуйте нижнюю часть западной стены в этом месте. Вы увидите, что средний камень выдается дальше остальных. Поставьте его на место. Теперь - вернитесь в комнату с 4-мя рычагами. Смело ступайте в (8), чтобы нажать на последний рычаг. На этот раз Вы не провалитесь сквозь пол. Вы только что выдержали Тест Веры. Нажатие рычага (8) открывает последнюю дверь. Путь в южном коридоре открыт.

Примените медный ключ в (10) - откроется восточная дверь. В (11) Вы увидите еще одно видение. Быть может, Вам удастся его интерпретировать. Мне не удалось. Обе двери (за местом видения) можно без проблем открыть кнопками. Телепортер 2 вернет Вас к лестнице, нанеся некоторый вред Вашей группе.

Телепортер 1 выведет Вас в короткий коридор, в котором есть лестница В, ведущая на третий уровень башни 4-х ветров.

БАШНЯ 4-х ВЕТРОВ. УРОВЕНЬ 3 (4WIND3)

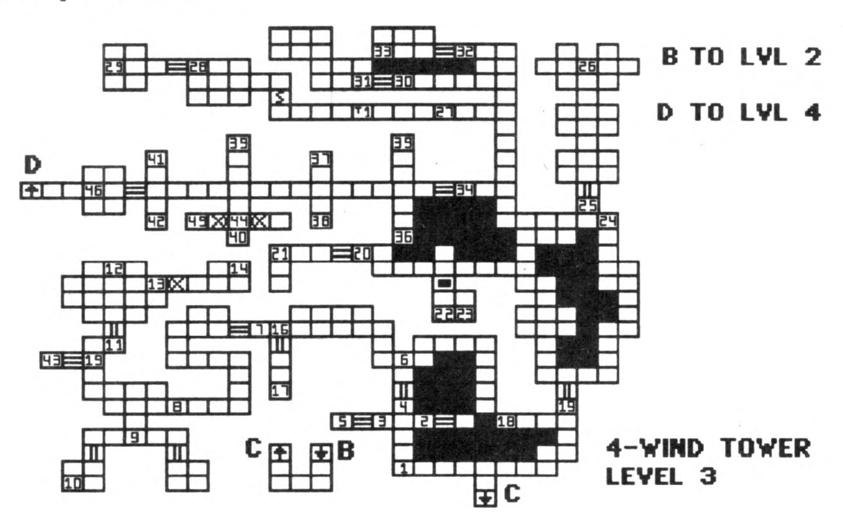
Поднявшись со 2-го уровня по лестнице В, пройдите по коридору к лестнице С. Поднимитесь по ней на основной уровень. Сверните от лестницы налево к (1). Плита советует воспользоваться коридором II как проходом. В (2) - плита, на которой написано "I", в (3) - плита, на которой написано "III", в (4) - плита, на которой написано "II". Если Вы не прислушаетесь к совету и нажмете кнопки, открывающие двери (I) и (III), то обнаружите газовую спору (они послабее бихолдеров, не вступайте с ними в близкий бой, пользуйтесь дистанционным оружием и заклинаниями) за (I) и удар FIREBALLом в (5). Нажмите кнопку на двери (4) - она откроется. В (6) - магический рот, который раскажет Вам о других магических ртах. У него, кроме всего прочего, есть привычка плеваться FIREBALLами по группе. Нажатием кнопки откройте западную дверь в (7). В (8) Вам придется разобраться с летающими змейками. После победы получите храмовый ключ. В (9) Вам будет видение, в котором будет предложено выбрать правильную дверь. Ею является дверь на запад. Нажав кнопку, Вы откроете ее и обнаружите костяной ключ в (10). С другой стороны, если Вы выберете восточную дверь, Вам будет сообщено о том, что Вы ошиблись, но тем не менее Вы получите костяной ключ и будете телепортированы в (19). Так что выбор особой роли не играет. Обратите внимание: после того, как выбор сделан, комната исчезает.

Нажатием кнопки откройте дверь в (11). Треугольная ниша в (12) содержит 5 бутылок зелья от яда и рукопись клерика Raise Dead. На восточной стене в (13) - тайная кнопка, которой открывается проход на восток. В (14) Вы найдете +2 броню, +3 короткий меч, кожаные сапоги и - 2 проклятую алебарду "LEECH".

По дороге обратно обратите внимание: дверь в (15) не имеет замочной скважины или кнопки. В этот момент она закрыта. Южную дверь в (16) можно открыть силой. Несколько подпорченных рационов можно подобрать в (17). Если у Вас этого добра нет, прихватите с собой один пакетик. В (18) - магический рот, кость и череп. Ничего интересного этот рот сообщить не сможет.

Примените костяной ключ в (19), чтобы открыть северную дверь. В этом регионе Вы обнаружите еще несколько газовых спор. Нажатием кнопки откройте дверь в (20). В (21) Вы найдете персонаж, который не смог пройти Тест Ткани (странно, Ваша группа тоже

вроде бы не проходила этот тест). Оставьте его в покое, не атакуйте. Если Вы нападете на него, то за Вами закроется дверь и можете сами искать выход. Мне это не удалось. Пройдите сквозь стену-иллюзию в (22). Там Вы найдете настенную пластину, которая толкует нечто о человеческой жадности. В (23) - треугольная ниша. Все, что Вы положите в нее, будет превращено в камень. Позаботьтесь получить 5 таких камней. Они вскоре Вам понадобятся.



В (24) опять подеритесь с летающими коброчками и получите кольцо-украшение в качестве трофея. Храмовым ключом в замочной скважине в (25) откройте северную дверь. В (26) возьмите зелье экстра лечения, композитный лук, 5 стрел и пергамент с изображением стен-иллюзий на уровне, до которого Вы еще не добрались. Т.к. Вы пользуетесь картами и этим путеводителем, этот пергамент Вам не понадобится, но Вы все-таки прихватите его с собой.

Отправляйтесь в (27) и внимательно осмотрите северную стену. Средний блок в нижней части - подвижен. Вытащите его вперед. Это отключит телепортер T1 в 4-х шагах на запад. Если его не отключить, он будет постоянно переносить группу (незаметным образом) в (27). У Вас при этом складывается ощущение, что проход имеет бесконечную протяженность. Помните о поворачивателе, показанном на карте, когда продвигаетесь к (28). Нажмите кнопку на двери в (28), чтобы ее открыть. Зелье жизненных сил - в нише (29).

В (30) откройте дверь нажатием кнопки. За ней несколько летающих змей. Не забудьте прихватить храмовый ключ в (31) после победы над ними. Дверь в (32) открывается нажатием кнопки. В (33) возьмите рукопись мага Disintegrate.

Храмовым ключом в замке (34) откройте западную дверь. В (35) скормите рту подпорченный рацион. В (36) скормите рту 5 "жадных" камней. В (37) отдайте идола мантиссы. У Вас пока нет предмета, который требует рот в (38). Рот в (39) закрыт. Его назначение станет понятным только в том случае, если Вы попадете на этот уровень

еще раз. Отдайте проклятый меч "HUNGER" рту в (40). Рот в (41) удовольствуется каким-нибудь зельем, а рот в (42) - сожрет рукопись или пергамент (отдайте ему карту).

С помощью карты вернитесь в (15).Рот, который скушал идола мантиссы, открыл запертую прежде дверь (без замочной скважины и кнопки). За ней Вы найдете красный драгоценный камень в (43).

Вернитесь ко ртам и скормите этот камушек в (38). Но, прежде чем заходить в дверь, остановитесь в (44). Рубаните оружием по западной стене. Это вскроет тайный проход. В (45) Вы найдете еще одну рукопись мага Disintegrate.

Войдите в дверь, которая расположена в западном конце коридора ртов. В (46) Вы впервые повстречаетесь с Драном (DRAN). Дверь за Вами закроется. Перед Вами - единственный путь - лестница D, ведущая на 4-1 уровень башни четырех ветров.

БАШНЯ 4-х ВЕТРОВ. УРОВЕНЬ 4 (4WIND4)

Поднявшись по лестнице D, пройдите по короткому проходу к лестнице E. В (1) - пластинка, которая сообщает, что для открытия двери понадобятся 4 ключа. Продолжайте двигаться на восток - Вы выйдете к телепортеру T. Этот телепортер соединен с пятью другими телепортерами. Четверо из них ведут к храмовым ключам, а пятый - к двери с четырьмя замочными скважинами. Телепортация происходит по случайному закону. Вам нужно собрать четыре храмовых ключа в (2-5). Примените их в замочных скважинах (6-9). Это откроет восточную дверь. В этом месте Вы должны сохранить игру.

Пора Вас предупредить: на этом уровне Вас поджидают неприятели, равных котор ым Вам еще в этой игре не встречалось. Will O' Wisps имеют громадный запас хит поинтов и в них весьма тяжело попасть (я предпочитал их расстреливать из лука - BIB). Бихолдеры - еще круче. Их заклинания Death и Disintegrate могут уничтожить группу в одно мгновение. Это то, что плохо. Вот то, что хорошо - они не восстанавливают силы. После каждой успешной схватки не ленитесь запоминать игру. Никогда не вступайте с бихолдерами в ближний бой. Даже если Вам невозможно сделать шаг в сторону, отступайте на шаг назад после каждого нанесенного удара. Дойдите до конца коридора, сверните за угол и устройте засаду. Применяйте эту тактику так часто, насколько это возможно. Мне не удалось обнаружить сколько-нибудь действенные заклинания против бихолдеров. Так что применяйте ускорительное заклинание мага "HASTE" и прорубайтесь дальше без помощи магии.

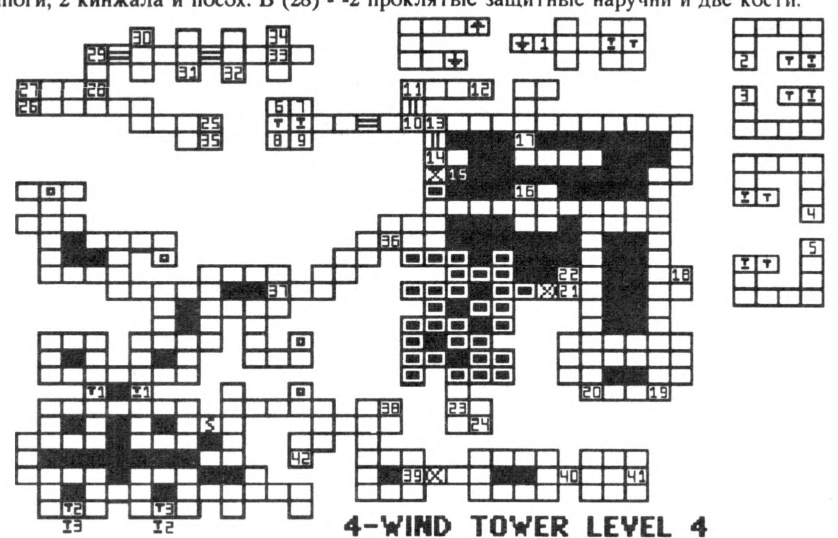
Дверь (10) открывается нажатием кнопки. За дверью в (11) Вас поджидает первый из бихолдеров. Применяйте описаную выше тактику и заманивайте его на запад. Если Вам нанесут существенный вред, можно отступить в телепортер и получить передышку. Когда Вы вернетесь обратно, бихолдер будет поджидать Вас. После победы Вам достанется кость, которая Вам уже не понадобится. Можете ее бросить здесь же. В (12) - еще одна кость.

Когда Вы дойдете до (13), автоматически откроется южная дверь и Вам предстоит выдержать натиск еще одного бихолдера. После разборки проверьте южную стену в (14). Средний блок можно двигать. Это откроет проход на юге. в (15) - три зелья лечения. Пройдите сквозь стену-иллюзию и найдите в (16) кинжал и кость.

Еще один бихолдер - в (17). С ним драться необязательно. Именно из-за него мы не хотели завлекать двух первых в этом направлении. Пластина в (18) указывает, что Вы находитесь в безопасном месте, где можно восстановить силы и отдохнуть. Остерегайтесь пунктов (19) и (20). В них расположены прижимные плиты, которые запускают в Вас FIREBALLом. Возле них Вы обнаружите Will O'Wisp, которые попытаются завести Вашу группу под удар.

Проверьте западную стенку в (21). В нижнем углу есть кнопка. Если ее нажать -

откроется проход на западе. В (22) - еще одна пластина, извещающая о втором безопасном убежище. Воспользуйтесь картой для прохода в лабиринте стен-иллюзий к пункту (23). Здесь Вы встретитесь с бихолдером, который застрял в отверстии в потолке. Ваше решение значения не имеет. Результат будет одинаковым. Предварительно сохраните игру. Нажмите кнопку на южной стене, чтобы быть поднятыми на подуровень бихолдеров. Тот самый застрявший бихолдер будет поджидать Вас в (25). Тактика "удар - шаг в сторону" позволит быстро с ним справиться. Не бойтесь наступить на люк - в него невозможно провалиться. В (26) - +2 алебарда, +3 щит и +2 зеленый кристаллический молот. В (27) Вы найдете зелье лечения, кожаные сапоги, 2 кинжала и посох. В (28) - -2 проклятые защитные наручни и две кости.



Зеленый кристаллический молот - единственный предмет, который Вы должны вынести с этого подуровня. Но, если у Вас есть желание заняться его более подробным исследованием и приобрести дополнительный опыт, нажмите кнопку на двери в (29). За ней Вы обнаружите еще двух бихолдеров. В (30) - железный рацион, подгнивший рацион; в (31) - булава и рукопись мага Fireball; а +4 броня дракона и +2 короткий меч в (32). Когда Вы ступите в (33) - Вас развернет на север, где группу поджидает еще один бихолдер. Быстро сделайте шаг влево и примените тактику отступления и засад. В (34) находятся череп, кость и палочка Dispel Magic. Нажав кнопку в (35), вернитесь в п. (24) на основном уровне. Вернитесь обратно сквозь стены-иллюзии по собственному пути. В (36) - группу ожидает видение Кнелбена. В (37) - пластина, сообщающая о Тесте Видения.

Несколько слов об оставшейся части уровня. В этом регионе есть 4 прижимные плиты. Если на них наступить - изменяется конфигурация лабиринта. Судя по моему опыту - при этом не появляются новые предметы и не открываются новые помещения. Их назначение - запутать группу в лабиринте. Карта 4WIND4.IFF поможет Вам в том случае, если Вы не будете наступать на эти плиты (они обозначены на самой карте). Также обратите внимание на скрытые телепортеры T1, T2, T3 и поворачиватель.

Телепортеры незаметно перенесут группу в новое место, а поворачиватель развернет Вас в противоположном направлении. Область лабиринта к западу от (37) не содержит ничего стоящего внимания, кроме нескольких Will O' Wisps, победа над которыми может добавить группе опытности. В (38) Вы найдете кольчугу, кольцо сытости и рацион. Найдите кнопку в нижнем правом углу восточной стены в (39). Нажав ее, откроете проход на восток. В (40) кто-то догадался, что Вы - чужаки. Поэтому в комнате на востоке Вас поджидают два бихолдера. Самое время сохранить игру.

У Вас нет другого выбора - придется драться с двумя бихолдерами одновременно. Как только Вы сделаете шаг на восток в (40), оба бихолдера бросятся к Вам. В этот же момент навсегда закроется открытый Вами потайной проход. Если Вы собираетесь сражаться - предварительно примените заклинания клерика BLESS и PRAYER, а также заклинание HASTE. Главное - быстро расправиться с первым бихолдером. Если Ваша группа при этом не очень пострадала - сохраните игру. Применяя тактику отступления и засад, Вы быстро справитесь со вторым неприятелем. С другой стороны - существует возможность убежать от обоих бихолдеров без сражения. Сделайте шаг на восток в (40) и сразу же отступите назад. Заманите обоих бихолдеров в южный или северный коридор к западу от (40). Если Вы это сделаете - один бихолдер последует за Вами, а второй постарается зайти со спины. Когда Вы дойдете до середины южного (северного) коридора, быстро развернитесь и со всей возможной скоростью промчитесь по другому коридору в комнату к (41). Здесь Вы найдете постамент с резным изображением ладони. Выберите из предложенных вариантов тот, при котором Вы положите свою руку на это изображение.

Удача! Вы не только выбрались с 4-го уровня башни четырех ветров, но и получили отметку Храма Темной Луны на ладошку каждого из персонажей. Группа переместилась к востоку от (3) на входном уровне GROUND0.

ХРАМ ТЕМНОЙ ЛУНЫ, ВХОДНОЙ УРОВЕНЬ (GROUND0) (продолжение)

Группа находится к востоку от (3) на входном уровне GROUND0. Поднимитесь по лестнице D в бараки клериков (BARRACK).

КАЗАРМЫ КЛЕРИКОВ (CLERIC BARRACKS (BARRACK) (продолжение)

От лестницы D пройдите к (24). Расположенный в этом месте рот позволит Вам войти в восточную дверь только в том случае, если у Вас есть знак Луны. Теперь, когда Вы коснулись ладонью пьедестала и получили требуемую отметку, дверь просто исчезает.

В (25) дорогу преграждает зеленая стена. Единственный выход - пробить ее зеленым кристаллическим молотом. Область к востоку будет незначительно изменять свою конфигурацию по мере Вашего исследования. На карте выделены тенью стены, которые периодически возникают и исчезают. Сама же область ничем не примечательна. Пройдите к лестнице A, ведущей на уровень 1 в другой башне.

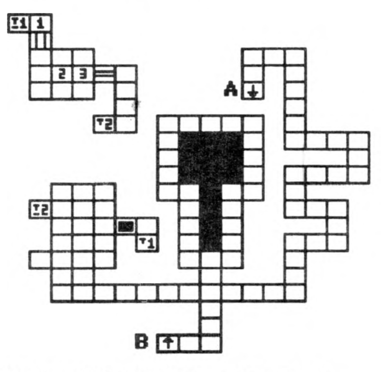
Для тех, кто хочет испытать все: группа из 4-х клериков поджидает Вас в (26). После драки Вам достанется пластинчатая броня. В (27) - ниша. Если в нее что-нибудь положить - откроется потайной проход на запад. Пройдите по нему до (28). В этом месте - потайная кнопка на западной стене. Если ее нажать - откроется продолжение прохода. (Примечание: Вы можете обнаружить эту кнопку только в том случае, если будете идти на запад от п. (27)).

По лестнице A поднимитесь на уровень 1 башни лунной метки.

ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ БАШНИ ЛУННОЙ МЕТКИ (MARK1)

Этот уровень очень мал и не заселен. От лестницы А следуйте по коридору на запад. Пройдите сквозь стену-иллюзию и войдите в телепортер T1. В (1) нажмите для открытия двери кнопку. Возьмите полированный щит и рукопись мага Hold Monster в (2). Нажатием кнопки откройте дверь в (3).

Войдите в телепортер T2. Вот и все, что можно проделать на этом уровне. По лестнице В поднимайтесь на уровень 2.



MOONMARK TOWER - LEVEL 1

ВТОРОЙ УРОВЕНЬ БАШНИ ЛУННОЙ МЕТКИ (MARK2)

Пластина в (1) около лестницы В поясняет, каким образом добраться до остальной части уровня. Станьте перед каждым из резных изображений в (2) и произнесите заклинание клерика Dispel Magic. Стена посередине исчезнет. После второго произношения перед противоположным изваянием - откроется проход на запад. Дверь в (3) можно открыть нажатием кнопки.

Персонаж ALAIN в (4) расскажет Вам любопытную историю. Что более важно, он наградит один из Ваших персонажей повышением уровня на 1 единицу. Для этого - Вам нужно выбрать персонаж, который к нему прикоснется.

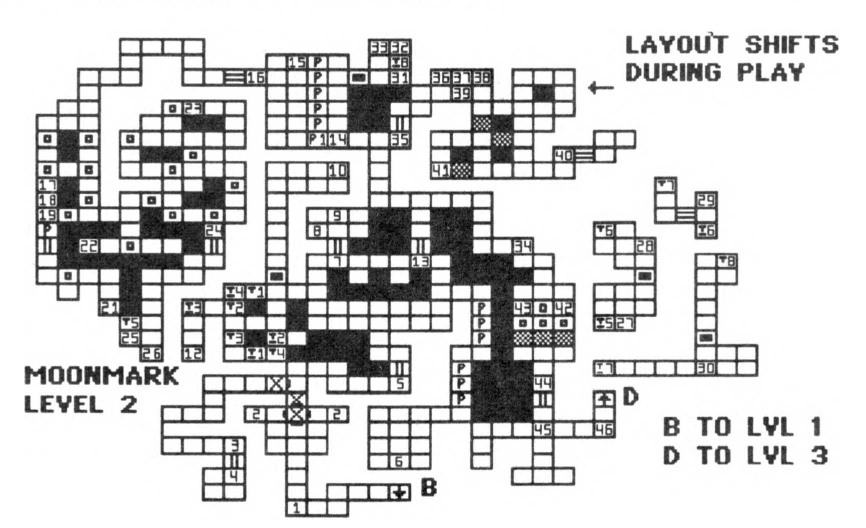
Обратите внимание, что это можно проделать только единожды. Не поленитесь предварительно взглянуть на статистику Ваших спутников. Если Вашему персонажу для перехода на следующий уровень не хватает совсем немного опыта, то имеет смысл слегка повременить с посещением ALAINа. После перехода на очередной уровень мастерства, этот персонаж сможет сразу же получить следующий.

Дверь в (5) открывается нажатием кнопки. Пройдите на восток и присмотритесь к двум рядам перемещающихся люков. Их пройти несложно. В (6) возьмите драгоценный камень души (SOUL). Вернитесь обратно и откройте дверь в (7) нажатием кнопки. Пластина в (8) подробно сообщает, что требуется сделать. Поместите камень души в орнаментальное украшение в (9).

Пройдите сквозь иллюзию стены (слегка западнее) и поднимите драгоценный камень тела (BODY) в (10). Войдите в телепортер T3, что позволит Вам поднять драгоценный камёнь сердца в (12). Войдите в телепортер T2, вернитесь в (9) и поместите камни сердца и тела в орнамент. Это откроет дверь в (13).

В (14) Вы найдете ряд из 6 люков, блокирующих Ваше продвижение на запад. Нажмите кнопку на стене в (14) и ждите. Вскоре люк Р1 закроется. Быстро пройдите через него. Вас встретит буллит, которого можно победить без особых сложностей. Прижимная плита в (15) управляет люком Р1. чтобы он был закрыт - положите на нее камень или кость. Когда Вы нажали копку в (14) - была создана буллит - земляная акула. Передвигаясь, она случайным образом нажала плиту в (15), люк Р1 закрылся и Вам удалось пройти.

Нажатием кнопки откройте дверь в (16). Коридор выведет к 2-м раздельным проходам, ведущих на юг. В этих проходах Вы обнаружите прижимные плиты. Эти плиты управляют стрельбой FIREBALLами. Группа может избежать удара, но для этого нужно быстро перемещаться по правильному пути.



Продвигайтесь по западному проходу. Станьте на квадрат к северу от первой прижимной плиты. Развернитесь лицом на север. Сделайте 6 шагов назад. (FIREBALL будет выпущен по группе, как только Вы наступите на плиту. Вы увидите, как он приближается с севера. Пока Вы двигаетесь впереди него, он не может Вас ударить). После этого, не тратя время и не поворачиваясь, переместитесь на 2 шага на восток (направо) и на 1 шаг на север (вперед).Подождите здесь несколько секунд, чтобы все пущенные огненные шары пролетели мимо. Сделайте 1 шаг на юг (назад), 2 шага на запад (влево) и 2 шага на север (вперед). Вы окажетесь в (17). На западной стене - рычаг. Нажмите его. Теперь отдохните и сохраните игру. Нажмите рычаг в (18). Эта комбинация откроет дверь на юге. Быстро идите на юг и войдите в дверь. В этой комнате Вас будет поджидать буллит. Также здесь имеется отмеченная на карте прижимная плита. Буллит случайным образом может наступать на эту плиту. Если она сделает это до Вас, то в группу с юга будет выпущен FIREBALL. Его избежать невозможно, но он зависит от случайного перемещения буллит. Убейте буллит и

поднимите ключ-ракушку и рукопись мага Improved Invisibility.

Вернитесь в (19) и повернитесь на восток. Прижимная плита перед Вами запускает FIREBALL с востока. От него можно достаточно просто увернуться: переместитесь на восток (вперед) на 2 шага и на север (влево) на 1 шаг. Подождите секунду-другую и отправляйтесь в (22). Возьмите в этом месте очень важный для дальнейшей игры малиновый ключ.

В северо-восточной части этого лабиринта много прижимных плит. Но, все они либо "пустышки", либо запускают огненные шары мимо группы. Опасность представляют буллиты, которые разгуливают неподалеку от Вас. Они могут нажать плиты, которые выстрелят по Вашей группе. Обязательно прихватите в (23) полированный щит. В замке (24) примените ключ-ракушку для открытия двери. Кликните мышкой на рту в (25) - тот сообщит Вам опредложении. Его суть можно охарактеризовать следующим образом - "давайте драться честно, т.е. без применения магических предметов". Отдохните и восстановите все хит-поинты и заклинания. Проверьте у всех рюкзаки: все книги заклинаний и святые символы клериков и паладинов нужно сложить в нише (26). Наложите на группу заклинания Create Food, Bless, Prayer и Haste. Запомните игру. Сделайте правый клик на книге заклинаний мага и выберите уровень, который Вы будете использовать во время дуэли. Я нашел весьма полезным 5 уровень с заклинаниями Cone Of Cold. Выбрав в книге заклинаний нужный уровень, присоедините ее к тем, что уже лежат в (26). (Обратите внимание: меню заклинаний осталось на месте даже при отсутствии книги! Оно исчезнет при первой же попытке стать лагерем). Войдите в телепортер T5. Сразу же после телепортации Вы встретитесь с командой из 4-х буллитов в (27). Три первые твари нужно прикончить как можно скорее с помощью магии, иначе на Вас нападут с фланга. Тутто Вам и пригодится Cone Of Cold. С последним противником используйте тактику "удар - шаг в сторону".

Пройдите сквозь иллюзию стены на севере, прочитайте надпись на пластине в (28) и войдите в телепортер T6. Прозрачная стена, преграждающая путь на запад может быть уничтожена ударами оружия. Неприятная сторона этого занятия в том, что при каждом ударе по стене, по Вашей группе также будет наноситься ответный удар. Отдыхайте и восстанавливайте хит поинты. Количество ударов для уничтожения стены случайно. После ее разрушения отдохните и запомните игру.

Идите в телепортер T7. По прибытии в место назначения Вам придется в очередной раз подраться. Этот монстр даже не описан в "Зверинце". Впрочем, Вы довольно быстро должны справиться с ним. В (30) обязательно возьмите Eye of Talon (Глаз Когтя). Пройдите сквозь стену-иллюзию на севере и отправляйтесь в телепортер T8, который возвратит Вас в потайную комнату к востоку от ряда люков перед лабиринтом с FIREBALLами на главном уровне. Пластина в (31) подтвердит факт Вашей победы в дуэли. Возьмите полированный щит в (32) и все Ваши святые символы и книги заклинаний в (33). Пройдите сквозь иллюзию стены на запад, потом двигайтесь на юго-восток. В (34) Вы найдете пластину, на которой написано, что Вы забрели в регион Стражи. После драки с буллитом, Вы получите хрустальный ключ. Примените его в замке (35), чтобы открыть дверь на север. В (36-38) находятся три рычага. На южной стене в (39) - кнопка. После каждого изменения комбинации рычагов и нажатия кнопки, расположение стен в юго-восточной части лабиринта будет меняться. Вашей целью в этой области будет раздобыть предмет, хранящийся за прозрачными перегородками. Можете поэкспериментировать сами.

Нужная Вам комбинация: (36,37) - вниз, (38)- вверх. Нажмите кнопку в (39). Расположение стен будет соответствовать тому, которое приведено на карте. Интересующий Вас предмет находится в (41). Это - амулет жизни. Возьмите его и

уходите отсюда. Дверь в (40) управляется кнопкой на северном участке пола. За дверью находится прижимная плита. Судя по всему, в этой области происходит постоянная генерация буллитов. Ничего другого мне обнаружить здесь не удалось.

Вернитесь обратно к региону Стражи. Здесь находится 6 прижимных плит и перемещающаяся стена. Она движется в восточном/западном направлении каждый раз, когда Вы наступаете на плиты. Вскоре Вы обнаружите, что как бы Вы не двигались, эта стена всегда будет преграждать Ваш путь на юг.

Станьте на плиту (42) и бросьте камень или кость на плиту (43). Переместите таким образом стену в крайнее западное положение. Теперь Вы успеете пройти мимо нее в южном направлении. В (44) на западной стене есть гладкая ямка. Поместите в нее EYE OF TALON. Заберите его обязательно обратно. Откроется южная дверь.

В (45) - прижимная плита. Наступив на нее Вы, столкнетесь с тремя буллитами, а дверь за Вами закроется. Если только Вы не дадите себя окружить этим тварям, драка не будет представлять для Вас особой проблемы. Кнопка на восточной стене в (46) опять откроет дверь в (44). По лестнице D поднимайтесь на уровень 3.

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ БАШНИ ЛУННОЙ МЕТКИ (MARK3)

Пройдите по коридору от лестницы D. Пройдите сквозь стену-иллюзию в комнату на западе. Пластинки в (1) и (5) сообщают, куда ведут двери. Нажмите кнопку в (2), чтобы открыть дверь на юг. (Мне не удалось разгадать назначение трех прижимных плит). Войдите в дверь и пройдите в телепортер T1.

На двери (3) имеется кнопка. Нажмите ее - дверь откроется. Поднимите ключ-ракушку в (4). Пройдите в телепортер T2, который вернет Вас в (2). Теперь дверь на север окажется открытой. Судя по всему, она открывается только в том случае, если Вы прошли сквозь телепортеры T1 и T2.

Опасайтесь люков в восточном/западном коридоре. Их нетрудно избежать, когда Вы обнаружите, что вторая плита с запада всегда остается твердой. Войдите в телепортер T3.

По прибытии Вы сразу обнаружите стражу на севере. Они не бросятся на Вас, если Вы не станете их атаковать первыми. К востоку от Вас находится телепортер T4, который вернет группу обратно в (2). Им можно воспользоваться в экстренной ситуации. Отдохните здесь и восстановите силы и заклинания. Наложите магическое заклинание HASTE и сохраните игру. При приближении к страже Вам будет выдано предупреждение. Выбора у Вас нет: если Вы хотите продолжать игру - атакуйте стражу. Как только Вы это сделаете двери на востоке и на западе откроются и появятся дополнительные противники. Лучшим местом для Вас будет точка к западу от T4. Здесь у Вас не должна болеть голова о возможности окружения группы.

Опытным путем я установил, что лучшими заклинаниями в данном случае будут Fireball и Magic Missile. После уничтожения стражи не забудьте подобрать оброненный одним из них хрустальный ключ. Пройдите в дверь на востоке и возьмите полированный щит.

В (8) - замочная скважина. В ней можно использовать ключ-ракушку для открытия северной двери. Но в этом нет необходимости - есть другая возможность оказаться за этой дверью. Пройдите сквозь дверь на западе и сквозь северную стену-иллюзию. В этой комнате - еще несколько стражей, с которыми нужно разобраться. Нажатием кнопки (9) откройте дверь.

На южной стене в (10) находится рот, который попытается вызвать стражу, когда Вы будете проходить мимо. Скорее всего - его усилия будут тщетны, т.к. Вы уже вырезали тех, кого он зовет. В (11) на полу находится большая пентаграмма. Когда Вы станете

на нее, группа будет поражена ударом молнии. При этом откроется восточная дверь. Мне не удалось найти способ избежать этого удара.

Прижимная плита в (12) закроет западную дверь. Когда Вы сойдете с нее, откроется северная дверь. Еще одну плиту Вы обнаружите в центре этой комнаты 5x5. Последняя прижата +1 сапогами Брахмы и магическим заклинанием Ice Storm. Можете смело взять один из предметов. Если Вы возьмете второй - в затемненных местах встанут стены и по меньшей мере с двух направлений в группу ударят FIREBALLы. Оставьте что-нибудь на месте. Эти предметы не играют сколько-нибудь важную роль в игре.

Пройдите в комнату за северной дверью. В (14) один из персонажей сообщит Вам, что в комнате есть потайная кнопка. Проверьте западную стену в (15). Нижний средний блок отличается от остальных. Нажав на него, Вы откроете проход на восток. В (16) находится плита с зашифрованной надписью.

Отдохните перед дверью в (17). Неплохо будет запомнить здесь игру. Нажатием кнопки откройте дверь. В (18) - прижимная плита и кнопка на западной стене. Если на плиту наступить - с южной стены за дверью прилетит FIREBALL. Кнопка на западной стене закрывает дверь.

Когда Вы войдете в дверь в первый раз и наступите на плиту (18), нажмите кнопку на стене, чтобы заблокировать удар FIREBALLом. В (20) - еще одна плита, которая запускает FIREBALL за дверью. В этой области полно стражей (около десятка!). Наилучшая тактика для расправы с ними: завлечь их в коридор, нажать кнопку в (18), чтобы открыть дверь и быстро переместиться в (19). Чтобы добраться до Вас, стражи будут все время постреливать в самих себя FIREBALLами.

Когда поток нападающих истощится, станьте в (18) и нажмите кнопку, чтобы закрыть дверь. Идите на север в (20) и загляните в комнаты на востоке и на западе. Если Вы обнаружите недобитых стражников - завлеките их опять в (18) и повторите резню.

В (21) возьмите еще один полированный щит. Нажав рычаг в (22), Вы откроете тайные проходы в (23) и (24). Опять появится стража, и опять ведите их на бойню в (18).

Закончив с разборками, вернитесь в (23). Восточная стена прозрачна. Несколькими ударами разбейте ее. В (25) Вы найдете палочку Starfire. Прозрачная стена в (24) может быть разрушена аналогичным образом. На южной стене в (26) находится характерное углубление. Поместите в него палочку, а потом достаньте обратно. Это откроет восточную дверь.

Проследуйте по закрученному коридору на юг. Пройдите сквозь стену-иллюзию на запад. Здесь Вы обнаружите полированный щит, +2 Jhona's cloak (плащ Джхона) и пергаментную карту. В (28) Вас ждет несколько подозрительное видение Кнелбена, сообщающее Вам, что для достижения успеха в Вашей миссии Вы должны позволить стражам в следующей комнате дать себя убить. Ваши подозрения усугубятся тем, что амулет возрождения, который Вам предлагается, оказывается проклятым предметом.

Нажмите кнопку на восточной стене в (28) - дверь откроется. В (29) прижимная плита, которая закрывает дверь. Кнопка на западной стене откроет дверь в северо-восточном углу. Оттуда выйдут несколько стражников, с которыми придется драться. Один из них оставит ключ-зуб. В (30) - +1 праща. Примените зуб-ключ в скважине-черепе в (31) для открытия потайного прохода на север. Здесь же Вы увидите видение Драна.

В (23) поднимите камень. В центре следующей комнаты - 5 прижимных плит. Плиты в (35,36) вызывают появление телепортера в (33 или 34). Прижимные плиты в (37-42) отделены от основной комнаты прозрачными стенами.

Нужно прижать шесть плит (37-42) различными предметами. После этого откроется дверь в северо-западном углу, которая позволит продвигаться дальше. Сначала - станьте

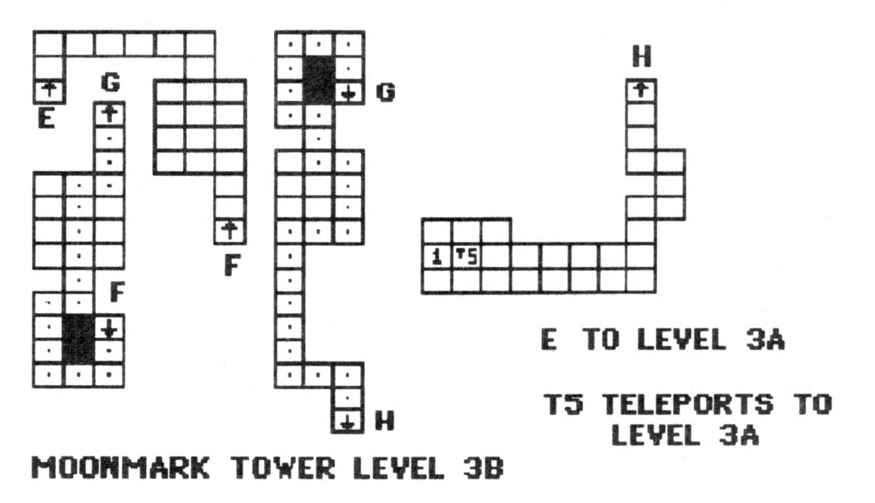
на плиту в (35) для перемещения телепортера в (33). Далее станьте на первую (северную) плиту в центральном ряду, а потом пройдите к месту к югу от люка перед телепортером в (33). Бросьте предмет в телепортер. Если Вы повернетесь и посмотрите за прозрачную стену, то обнаружите, что предмет упал на прижимную плиту в (37).

Повторите процедуру, наступая на вторую и третью плиту в центральном ряду и швыряя предметы в телепортер. Эти предметы приземлятся на плитах (38) и (39).

Теперь переместите телепортер в (34). Для этого наступите на плиту в (36). Следуя той же процедуре, поместите предметы на плиты (40-42). После того, как все 6 плит будут нажаты, откроется дверь в северо-западном углу, а прозрачные стены исчезнут. Вы сможете забрать предметы со всех 6 плит.

Войдите в дверь, а потом поднимитесь по лестнице E на уровень 3B.

ТРЕТИЙ-В УРОВЕНЬ БАШНИ ЛУННОЙ МЕТКИ (MARK3B)



Лестница E выведет к коридору, за которым будет комната и еще одна лестница, помеченная F.

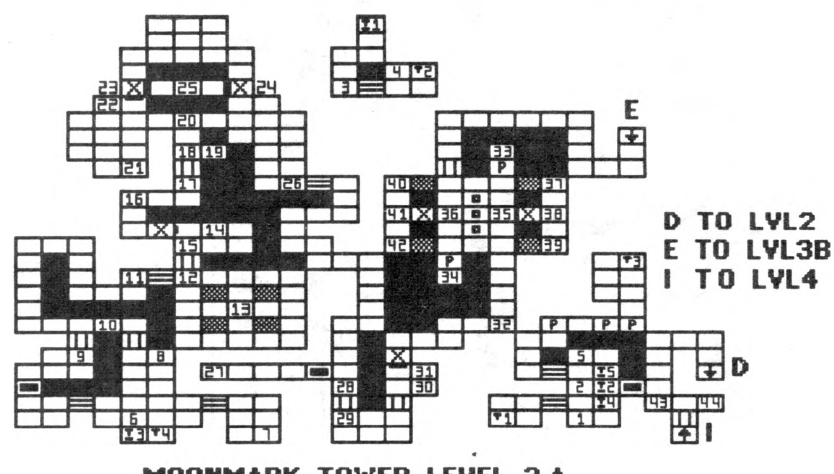
Лестница A ведет в комнату с перемещающимися люками. Перебраться через нее к лестнице G на другом конце нетрудно. Просто следуйте по пути, отмеченному на карте.

Лестница G ведет в еще одну комнату с перемещающимися люками. Путь через нее будет посложнее - придется несколько раз менять направление движения. При этом я настоятельно рекомендую, чтобы группа все время двигалась лицом вперед. Таким образом, Вы всегда будете видеть плиту, на которую ступите в следующий момент. У Вас будет достаточно времени, чтобы взглянуть на плиту и избежать падения в люк. Как и прежде, следуйте по маршруту, указанному на карте. Он выведет Вас к лестнице H.

Лестница H приведет Вас в комнату с телепортером T5 в центре. В нише (1) в

западной стене поднимите хрустальный ключ и кольцо невесомого падения. Зайдите в телепортер T5 - он телепортирует на уровень 3A.

ТРЕТИЙ-А УРОВЕНЬ БАШНИ ЛУННОЙ МЕТКИ (MARK3A)



Телепортер T5 на уровне 3B перенесет группу к дверям, которые ведут либо к короткой дороге, либо к региону стражи. Пройдите сквозь стену-иллюзию на востоке. В (43) примените в замочной скважине ключ-ракушку, а в (44) примените хрустальный ключ. После этого стеклянная стена исчезнет. Теперь по лестнице I Вы сможете пройти на уровень 4. Предварительно сохраните игру. После выхода на уровень 4 Вам предстоит немного посражаться.

ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ БАШНИ ЛУННОЙ МЕТКИ (MARK4)

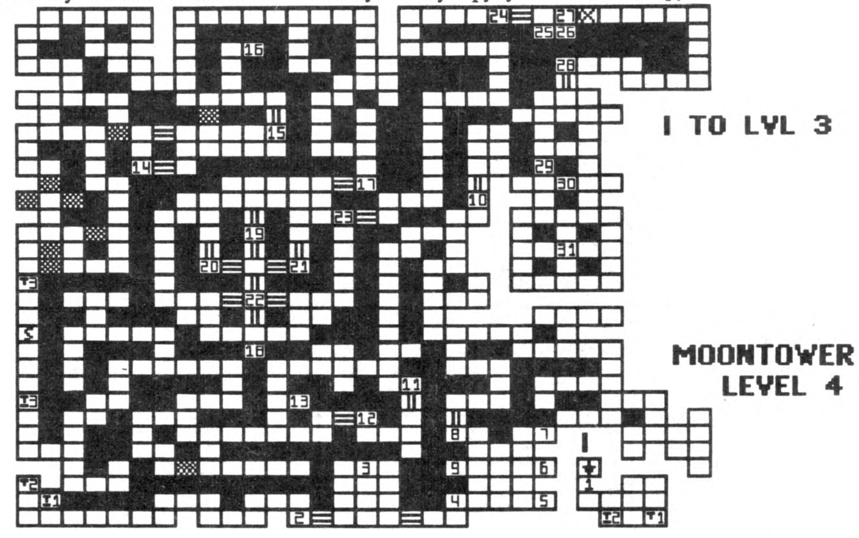
Как только группа окажется на уровне 4, ей придется сразиться с несколькими слугами воздуха. Они хорошо дерутся и обладают неплохим здоровьем. С помощью телепортера T1 можно перенестись на основной уровень.

После телепортации Вам предстоит схватка с очередной партией слуг воздуха. Телепортер T2 может вернуть Вас обратно к лестнице I. Надобности в этом нет, разве-что группе потребуется неотложный отдых.

Нажатием кнопки откройте дверь в (2). Резное изображение (3) сообщит Вам, что Вы входите в лабиринт медуз. Также Вы узнаете о важности полированных щитов. К этому моменту, если Вы следовали указаниям этого путеводителя, у Вас должно было скопиться шесть штук. Сообщите резному изображению, что Вы готовы войти, и для Вас будет открыта дверь на востоке.

Поместите по одному щиту в (4-9). Этим Вы откроете дверь в северо-западном углу. Прежде чем войти в нее, заберите обратно все шесть щитов. Раздайте их каждому

персонажу. Они должны взять по щиту в левую руку. Запомните игру.



Лабиринт медуз населен медузами и слугами воздуха. Медузы - не самые крутые твари этой игры. Они могут обращать Ваших персонажей в камень, но это получается у них не слишком часто. Наверно, помогают полированные щиты. Тем не менее, окаменевший персонаж может быть возвращен к жизни только заклинанием мага высокого уровня Stone To Flesh или с помощью мешочка с магической пылью.

Слуги воздуха - весьма сильный противник. Запоминайте игру после каждой выигранной схватки.

Местный лабиринт достаточно закручен. Тем не менее, Вам не обязательно побывать в каждой его точке. Можете побродить там, чтобы набрать поинтов опыта. Ниже приведены места, в которых Вам нужно побывать.

Дверь в (10) можно открыть нажатием кнопки. За ней - ничего достойного внимания. Аналогично открываются двери в (11) и (12).

В (13) - ключ-зуб. Поблизости рыщет несколько слуг воздуха. Будьте осторожны. Выделенные плиты иногда становятся проходами, а в другие моменты - стенами.

При проходе коридора (север-юг) в западной части подземелья будьте особенно внимательны. Поворачиватель развернет группу на 180 градусов. Скрытый телепортер Т3 сработает один раз - он вернет группу назад к южному концу коридора. При повторном проходе Т3 ничего не произойдет. Все выделенные места лабиринта могут становиться стенами или проходами.

В (14) - кнопка на южной стене. Нажав ее, Вы откроете обе восточные двери. За дверью - толпа медуз, которым, скорее всего удастся напасть на группу с нескольких сторон. Дверь в (15) открывается нажатием кнопки. В (16) поднимите рукопись мага Invisibility 10' Radius и каменный кинжал. Дверь (17) открывается нажатием кнопки.

Чтобы понять, что от Вас требуется в этом регионе, идите к (18) и прочитайте

плиту на стене. В (19-22) находятся четыре прижимные плиты. Идея состоит в том, чтобы завлечь на них медуз, закрыв со всех сторон ведущие к этим плитам двери.Когда все четыре плиты будут таким образом нажаты, откроется дверь в (23) и группа получит возможность двигаться дальше.

Заманите медузу на очередную прижимную плиту. Для этого покажитесь ей и отступайте, пятясь, пока она не окажется на плите. После этого Ваш клерик должен наложить заклинание Hold Person. Это заморозит медузу на короткий промежуток времени. Закройте дверь, которая ведет к этой плите, и медуза будет поймана. Есть небольшая особенность: плита в (22) должна быть прижата последней.

После поимки медуз в (19-21), закройте северную и южную двери, ведущие в (22). Используйте восточную и западную двери при заманивании медузы в (22). После удачной поимки 4-х медуз откроется дверь в (23).

Нажатием кнопки откройте дверь в (24). В (25) - две кости, два черепа и Рукоять Когтя (Hilt of Talon). Также здесь череп, 2 кости и рукопись мага Flesh To Stone. В (27) нажмите нижний блок в северной стене - откроется проход на восток.

В (29) кликните на королевском флаге на восточной стене, после чего поднимите в (30) рукопись мага Cone of Cold. В (31) - прижимная плита. Прежде чем наступить на нее, позаботьтесь, чтобы Ваши маги запомнили побольше заклинаний 5-го уровня Hold Monster. После этого отдохните и запомните игру.

После нажатия на плиту в (31), группа будет со всех сторон окружена прозрачными стенами. Вы увидите Драна, который организовал эту несложную западню для Вашей компании. После дозы угроз и издевательств прижимная плита превратится в открытый люк, сквозь который группа провалится на следующий уровень - 5.

ПЯТЫЙ УРОВЕНЬ БАШНИ ЛУННОЙ МЕТКИ (MARK5)

В (1) Вы обнаружите рукопись мага Cone Of Cold. Этот уровень заселен Гигантами Мороза. Это неприятные товарищи - при нанесении удара они пробивают группу насквозь и наносят вред каждому из ее членов. Начало этого уровня - самое сложное из событий, которые будут на нем происходить. Вам нужно перебить последовательно 3 гигантов, прежде чем у Вас появится возможность отдохнуть. За этими тремя вскоре последуют еще четыре.

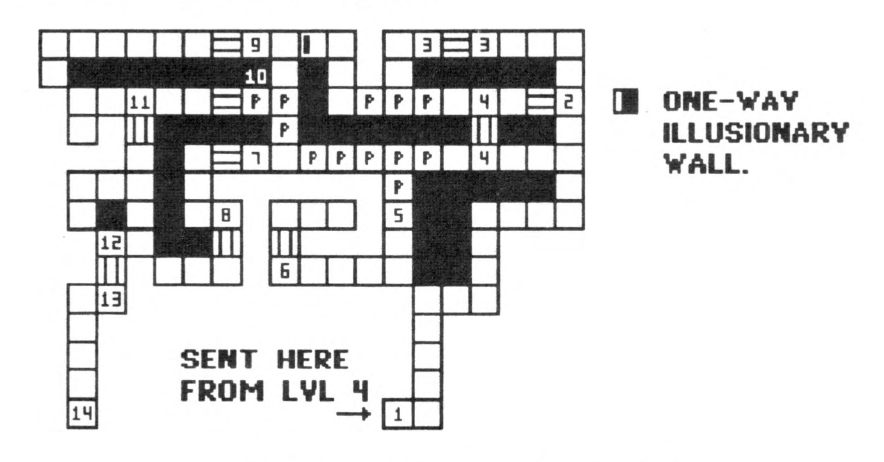
Против гигантов можно применять Fireball или Magic Missile. Но, мне кажется, что удобнее применять заклинание Hold Monster. Оно останавливает противника на время, достаточное для того, чтобы два передних персонажа изрубили его в кусочки (одновременно нужно задействовать заклинание мага HASTE). При таком варианте событий группа выходит из боя без повреждений.

Если Вы хотите применять эту тактику, налагайте заклинание HASTE заранее, до встречи с гигантами. Как только Вы окажетесь на одной линии с гигантом, налагайте заклинание Hold Monster. Если заклинание не подействовало - восстановите запомненную предварительно игру и проиграйте все поновой, пока заклинание не подействует. Запоминаться нужно после каждого успешного сражения. Чем выше уровень Вашего мага, тем чаще примененные заклинания оказывают ожидаемое воздействие.

Если Вы исчерпали все заклинания, а гиганты продолжают напирать, применяйте тактику "удар - шаг назад". За Вами находятся достаточно длинные коридоры.

Дверь в (2) открывается нажатием кнопки. За каждой дверью этого уровня Вас будет ожидать гигант. Так что приготовьтесь. В коридоре за этой дверью - три перемещающихся люка. Закономерность их движения такова, что Вы не сможете сразу добраться до западного конца коридора. Вам будет нужно отклониться на север после прохождения второго люка, после чего выждать нужный момент для возобновления

движения на запад. В конце этого коридора нет ничего, достойного внимания. Также обратите внимание, что стена-иллюзия, показанная на карте, позволяет проходить только с запада на восток, но не наоборот. Дверь в (3) можно также открыть нажатием кнопки, но там тоже не будет ничего интересного.



Дверь (4) открывается нажатием кнопки с обоих сторон. К югу от нее в коридоре (восток-запад) находится пять люков. Если Вы захотите пройти через все пять за один присест, у Вас ничего не получится. Сначала пройдите через два первых, потом поверните на юг и пройдите в (5). Это не сложно проделать. В (5) Вам нужно победить несколько гигантов. Если возникнет желание - откройте кнопкой дверь в (6) и повоюйте еще с двумя гигантами. Это поспособствует росту опытности Вашей группы и ничему другому, кроме этого. После драк - вернитесь в (5). Запомните игру в этом месте.

Из (5) Вы вполне можете пройти два люка на север, а потом - еще 3 на запад. При этом нужно правильно определить начало Вашего движения. Изучите закономерность. Вы увидите, что есть два варианта, подходящих для начала движения группы в северном направлении. При первом группа быстро провалится в один из люков. Восстановите игру и попытайте удачу с вторым вариантом. Кроме этого, я рекомендую Вам передвигать группу не боком, а лицом вперед (разворачивать ее по ходу движения).

Двери в (7) и (8) открываются нажатием кнопок. За ними нет ничего, кроме гигантов. Деритесь или оставьте их в покое. Вернитесь в (7) и улучите верный момент для прохода через два люка на север. Это делается довольно просто. В (9) - гигант, с которым необходимо разобраться. И опять нажатием кнопки в (9) Вы можете открыть дверь и подраться еще немного. Если есть желание. Запомните игру в этом месте.

Изучите поведение люков и двигайте в (10), как только закроется находящийся там люк. Дверь откроется кнопкой. Если гигант еще не торчит в дверном проеме, сделайте шаг вперед, чтобы сойти с люка. В любом случае побеждайте гиганта и поскорее

заходите внутрь. Дверь в (11) открывается нажатием кнопки. За ней - еще 3 гиганта, с которыми придётся драться. Дверь в (12) открывается нажатием кнопки.

Наконец-то! В (13) Вам повстречается загадочный гигант, который расскажет Вам историю того, как много лет назад Дран обманул гигантов. После себя гигант оставит Язык Когтя. Обязательно прихватите эту штуковину. В (14) - каменный портал, который с помощью каменного кинжала перенесет Вашу группу на уровень казарм клериков.

КАЗАРМЫ КЛЕРИКОВ (CLERIC BARRACKS (BARRACK))(продолжение)

Точка выхода из каменного портала на уровне 5 башни лунной метки - позиция (16) на уровне казарм клериков. Выйдите через восточную дверь и двигайтесь в юго-восточном направлении. Доберитесь до малиновой замочной скважины в (29). Примените в ней малиновый ключ - это откроет южную дверь.

В (30) Вы обнаружите уникальный настенный рельеф. Несколько шифрованная информация, полученная от последнего гиганта, станет проясняться. Именно в этом месте Вы должны использовать три составные части Когтя. Поместите глаз, рукоять и язык (eye, hilt и tongue of the Talon) в рельеф на стене. Откроется проход на запад. Обязательно возьмите +4 Коготь, лежащий на полу.

Поднимайтесь по лестнице Е. Вы окажетесь в области, показанной в северо-восточном углу карты. Около (31) группе придется подраться с несколькими клериками. Один из них обронит цеп, который не является таким уж классным оружием. В (32) поднимите рукопись мага True Seeing. Вернитесь на основной уровень по лестнице Е.

В (33) - прижимная плита. Если на нее наступить - с запада прилетят FIREBALLы. Отступите и шагните вправо (на юг), чтобы от них уклониться. Плита в (33) осталась нажатой. Наступив на нее еще раз, Вы возвратите ее в нормальное положение, но уже не вызовете выстрел огненными шарами. Пройдите к лестнице F. При этом - поосторожнее при проходе быстро открывающегося люка. Лестница F ведет в северную башню Когтя.

СЕВЕРНАЯ БАШНЯ КОГТЯ (NTALON)

Это очень маленький уровень. Единственная сложность на нем заключается в наличии трех скрытых телепортеров, которые способны дезориентировать неопытного искателя приключений. Обратите внимание на телепортеры T1, T2 и T3, указанные на карте, а также на точки выхода из них. Заметьте, что на карте также указана точка выхода из телепортера T4. Этот телепортер находится в южной башне когтя, куда нам еще предстоит отправиться.

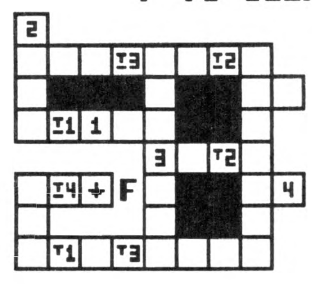
После выхода с лестницы F Вы попадете в телепортер T1. Будьте готовы подраться с клериком, который может швыряться достаточно мощными FIREBALLами неподалеку от (1). Обязательно поднимите малиновое кольцо, которое останется после него. В (2) находится треугольная стенная ниша. Все, что Вы в нее поместите, превратится в стеклянный шар. В дальнейшей игре Вам понадобятся три таких шара. Проверьте свои запасники и создайте недостающие шары.

В (3) находится рычаг, отключающий телепортер T1, в (4) - еще один рычаг, отключающий телепортеры T2 и T3. Нажмите на оба рычага для отключения всех телепортеров.

Примечание: постарайтесь не попасть в T2 при движении из (3) в (4).

По лестнице F вернитесь на уровень казарм клериков.

F TO CLERIC BARRACK



NORTH TALON TOWER

КАЗАРМЫ КЛЕРИКОВ (CLERIC BARRACKS (BARRACK))(продолжение)

По возвращении с помощью лестницы F постарайтесь не провалиться в люк на востоке. А также после того, как наступите на плиту в (33), быстро сделайте шаг вперед и вправо. Когда Вы станете на прижимную плиту в (34), обратите внимание, что комната простирается еще на один квадрат на запад. Бросьте здесь какой - нибудь предмет, чтобы прижать плиту. Когда Вы станете на прижимную плиту в (35), исчезнет участок южной стены в конце коридора. Еще один предмет опустите здесь, чтобы прижать эту плиту. После драки с кое-какими клериками идите на лестницу G, которая приведет Вас в Южную Башню Когтя, где обитает сам Дран!

ЮЖНАЯ БАШНЯ КОГТЯ. УРОВНИ 1-4 (STALON1)

Выйдя с лестницы G, двигайтесь по коридору до (1). Кликните на флаге на северной стене. Вы найдете малиновое кольцо. Дверь на юге можно открыть нажатием кнопки. Внутри комнаты за дверью находится несколько телепортеров. Обратите внимание, что T2 и T3 телепортируют в одну и ту же точку (2), в то время как T4 перешлет Вашу группу в Северную башню Когтя (NTALON).

После прохода двери в (1) войдите в телепортер T3. Вас перенесет в (2). Здесь Вы найдете липкую бумагу. Возьмите ее и спрячьте в рюкзак. Не вкладывайте ее в руки персонажей. Войдите в телепортер T6 на юге. После выхода из него Вы обнаружите, что T3 исчез. Присмотритесь к восточной стене в (3). На ней Вы обнаружите резьбу в виде окружности. Поместите в нее малиновое кольцо. Стена исчезнет. На ее месте откроется пропасть. Заходите в нее.

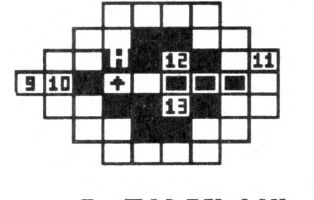
После этого Вы окажетесь в точке (4) уровня 2. На западной стене имеется круглая резьба, которая позволит Вам вернуться на уровень 1 при наличии малинового кольца. В этом нет необходимости. В (5) рукопись мага Fear. В (6) на полу лежат еще два малиновых кольца. При Вашем приближении они будут раз за разом отодвигаться от группы на один квадрат. Чтобы их поднять, опустите на пол рядом с ними липкую бумагу. После этого Вы сможете их взять. Кольца понадобятся Вам, если Вы захотите вернуться обратно.

Плита в (7) намекает, как с помощью бумаги получить кольца. Кольцевая резьба в (8) играет ту же роль, что и прежде. Положите в нее кольцо и входите в открывшуюся

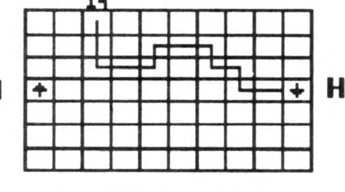
пустоту.

S. TALON LVL 1

S. TALON LVL 2



S. TALON LVL 3



S. TALON LVL 4

Вы окажетесь в (9) на уровне 3. Прочтите плитку в (10). Если поймете, что она означает, расскажете мне. Обязательно возьмите монету Мапажа в (11). Пройдите сквозь стену-иллюзию на западе. В (12) находятся: + 3 пластинчатая кольчуга и +2 роба. Монета SHALL REJOICE ("Возрадуемся") ждет Вас в (13).По лестнице Н перейдите на уровень четыре.

Этот уровень очень трудно, если не невозможно, закартографировать. Стены и проходы меняют свою конфигурацию в такт Вашим перемещениям. К счастью, на этом уровне есть только один предмет, который необходимо добыть Вашей группе. Он находится в (14). Следуйте по пути, отмеченному на карте. Обязательно поворачивайтесь лицом в сторону направления движения при поворотах. Этот путь гарантировано выведет Вас к (14), если Вы пойдете по нему сразу же после выхода с лестницы Н.

В (14) Вы повстречаете странное существо. Позвольте ему прикоснуться к Вам (TOUCH). Оно заменит две имеющиеся в Вашем распоряжении монеты (MAPAJ и SHALL REJOICE) третьей. Не забудьте поднять ее с пола. Сделайте три шага на юг и идите на лестницу I.

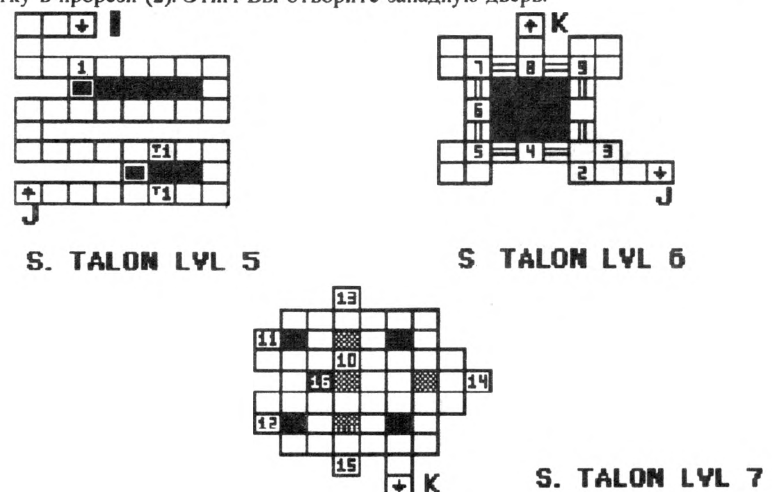
В северо-востсчном углу Вы можете пообщаться с еще одним персонажем. Его речь носит несколько загадочный характер. В юго-восточном углу есть проход, который преграждает зеленое силовое поле. Его можно уничтожить заклинанием мага Disintegrate. Кое-кто утверждает, что за этим полем должен находиться Инсал, который даст еще одну монетку. Лично я там никакого Инсала не встретил (прим. BIB - я тоже не встретил). Решайте сами, хочется Вам исследовать этот уровень или нет.

Когда закончите здесь свои дела, по лестнице I перебирайтесь на уровень 5.

ЮЖНАЯ БАШНЯ КОГТЯ. УРОВНИ 5-7 (STALON2)

Уровень 5 представляет собой длинный извилистый коридор. Опасайтесь швыряющихся огненными шарами клериков, особенно вблизи (1). После драки Вы обнаружите защитные наручни. Обязательно воспользуйтесь стеной-иллюзией, чтобы добраться до последней секции коридора в обход телепортера T1. По лестнице J перейдите на уровень 6.

В (2) и (3) на уровне 6 - две прорези для монет, которые управляют дверями, ведущими к основной части уровня. Вам нужно открыть только одну из них. Примените монетку в прорези (2). Этим Вы отворите западную дверь.



Остальные двери (4-7) можно открыть нажатием кнопок. За всеми этими дверями находятся клерики высокого уровня. Сразу же бейте по ним магическими заклинаниями. И двигайтесь, двигайтесь в сторону для того, чтобы избежать заклинаний противника. В (8) клерики сами откроют восточную дверь ради удовольствия подраться с Вами. После их печального конца Вы найдете +1 кольцо защиты. По лестнице K перейдите на уровень семь.

На уровне 7 Вас ожидают несколько адских псов. Испугали ёжика голой попой. В (10) - плита на стене. В (13-15) находятся три алтаря. Каждый из них защищен силовым полем. На стенах в (11) и (12) - пара дисков с метками. Сделайте одним из дисков полный оборот и поставьте его таким образом, чтобы метка стала на 12 часов. Проверьте - метка на втором диске также должна стоять на 12 часов. Эта комбинация отключит силовое поле в (13). Одновременно исчезнет стена у алтаря. Подойдите к алтарю и поместите на него стекляный шар.

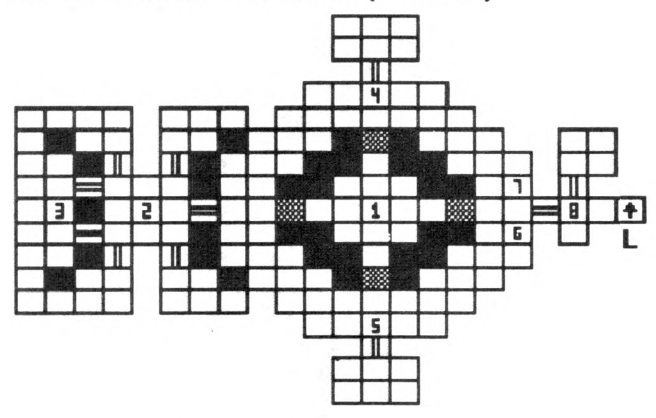
Далее - поверните оба диска так, чтобы метки стали на 3 часа. Пропадет поле и стена у алтаря в (14). Поместите на него стекляный шар.

Проделайте ту же процедуру для алтаря в (15). Метки должны быть выставлены на 6 часов.

Как только Вы поместите на алтарь третий шар, в потолке комнаты образуется

отверстие. Пройдите к восточной стороне точки (16). Поместите кольцо на стену и Вы будете телепортированы на уровень 8.

ЮЖНАЯ БАШНЯ КОГТЯ. УРОВЕНЬ 8 (STALON3)



S. TALON LVL 8

Когда Вы впервые прибываете на этот уровень, то окажетесь в (1).

Прежде чем двигаться дальше, я поясню местные особенности.

Комнаты на западе (2) и (3) - центры по производству умственных живодеров. Это очень крутые противники - они способны наносить психические удары, которые парализуют большую часть Вашей группы уже при первом обмене любезностями. Вы никогда не сможете очистить от них уровень полностью. Игра производит их с завидным постоянством. Если Вы хотите исследовать комнаты живодеров, то отправляйтесь туда сразу же после прибытия на этот уровень. Идите на запад. Скорее всего Вы будете атакованы по пути одной-двумя саламандрами, но с ними справиться несложно. Пройдя в комнату, избегайте становиться в точку (2). Если это произойдет - откроются обе западные двери и появится целая банда умственных живодеров. Если Вы не будете ступать в (2), то у Вас будет немного времени, чтобы осмотреть окрестности до появления живодеров. Единственный интересный момент - хрустальный шар, который демонстрирует несколько сцен из истории храма Темной Луны.

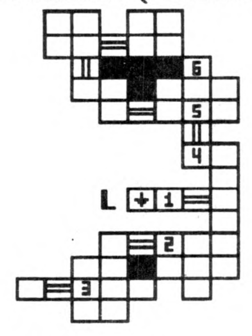
Комната (4) на севере заселена саламандрами. На них особенно хорошо действует заклинание мага Cone of Cold. И опять - игра будет производить их заново, так что не пытайтесь занести этот вид в Красную Книгу. Комната (5) на юге - пуста. Это прекрасное место отдыха и восстановления. Но помните: и саламандры, и живодеры способны открывать двери этой комнаты!

Дверь на востоке не имеет замочных скважин или кнопок. Тем не менее, рядом с ней расположены две треугольные ниши, защищенные голубым силовым полем. Пусть клерик наложит заклинание Dispel Magic перед каждой из ниш. Защита исчезнет. Вы обнаружите амулет жизни и амулет смерти. Заодно и дверь откроете.

Войдя в дверь, Вы найдете за ней умирающего клерика. Поднимите каменный крест,

лежащий на полу. Комната на севере не содержит ничего интересного. Отдохните здесь и восстановите силы. Пришло время проверить все Ваши запасы и оснастить Ваших передних бойцов по самому высшему классу. Это касается как оружия, так и защиты. По лестнице L перейдите на уровень 9.

ЮЖНАЯ БАШНЯ КОГТЯ. УРОВЕНЬ 9 (STALON4)



S. TALON LVL 9

Нажатием кнопки в (1) откройте дверь. Она автоматически закроется за Вами. Отсюда не выбраться. Пришла пора кончать Драна. Двери в (2-4) можно открыть нажатием кнопок. Перед открытием двери в (4) Вам следует наложить магическое заклинание Haste, после чего запомнить игру. В (5) Вас встретит сам Дран Драггор. С этого мгновения Вам придется вести сражение не на жизнь, а на смерть. Я так и не обнаружил заклинаний, которые способны вредить Драну. В конце концов я остановился на тактике типа "пляши и руби".

Лучше всего заманить Драна в одну из комнат с размером 2x3. Рубаните его разок и делайте шаг в сторону. Когда он встанет напротив Вас, рубаните его другим персонажем и опять делайте шаг в сторону. Если он станет рядом с Вами вместо того, чтобы стать впереди Вас, быстро сделайте 2 шага вперед и поворот кругом, чтобы оказаться опять лицом к лицу с Драном. Немного практики и у Вас все получится. Очень удобно при этом пользоваться как мышью, так и клавиатурой. Двигайте группу с помощью клавиатуры, а удары наносите с помощью мышки. Время от времени Дран будет удаляться от Вас. Если группа в эти моменты находится в приличном состоянии, используйте их для запоминания игры.

Не спешите принимать поздравления после того, как Дран падет поверженным. Вспомните, с чем у Вас ассоциируется его прозвище. Драка только - только подошла к середине. Вторая часть сражения потребует от Вас еще более точного расчета движений и нанесения ударов. Логика же останется прежней. Удачи. Жители города Вотердип ждут с нетерпением известия о Вашей победе.

FILLER

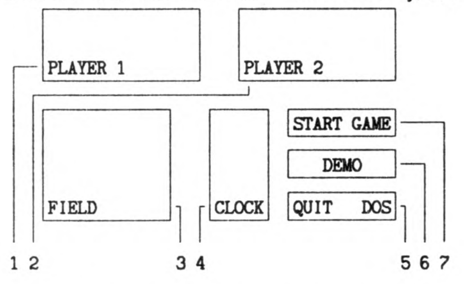
СМЫСЛ ИГРЫ:

Перед Вами находится игровое поле, разбитое на клеточки и каждая клеточка или

несколько клеточек окрашены в разные цвета. Пользуясь нижеописанным управлением, надо окрашивать соседние клеточки таким образом, чтобы закрасить их в один цвет, покрыв одним цветом как можно более большую площадь, опередив соперника, который делает то же самое. На раздумье дается ограниченное время. Победителем считается тот, кто успеет первым окрасить не менее 50 процентов площади игрового поля.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

При запуске игры Вы можете увидеть картинку-заставку игры. При нажатии "ENTER" или "SPACEBAR" Вы можете увидеть окно следующего вида:



1 и 2 - Окна установки игроков или управления (компьютер, мышь, джойстик, клавиатура).
3 - выбор поля с видом клеточек (крупными, мелкими, средними, всего девять полей на выбор).
4 - Песочные часы.
5 - выход в DOS.
6 - Запуск демо-ролика для просмотра самой игры и ее приемов.
7 - Запуск игры.

УПРАВЛЕНИЕ В МЕНЮ:

"SPACE" - Перемещение между окнами меню (текущее окно подсвечивается белой рамкой).
1 и 2 - "ENTER" - выбор игрока или управления.

Для первого игрока (клавиатура):
"Z", "C" - Перемещение прямоугольника-курсора вправо-влево для выбора цвета.
"X" - Закрасить свой угол выбранным цветом.

Для второго игрока (клавиатура):
"1", "3" - Перемещение прямоугольника-курсора вправо-влево для выбора цвета.
"2" - Закрасить свой угол выбранным цветом. Причем для второго игрока выделена цифровая клавиатура (проследите, чтобы индикатор "Num Lock" горел, иначе это управление работать не будет.

"3" - "UP", "DOWN", "RIGHT", "LEFT" - выбор игрового поля. По умолчанию в этом окне виден только левый нижний квадрат 9-ти квадратного поля.
"5" -
"6" - {ENTER} - Запуск.
"7" -

ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ:

В левой части размещено игровое поле. Под этим полем справа и слева можно увидеть 7 ромбиков от синего, до белого цветов. В правой части находятся песочные часы, отмеряющие время выбора ответа для каждого игрока. Над песочными часами-табличка с номером игрока, чей ход сейчас, а ниже-табличка с номером игрока, который ожидает своего хода.

У того игрока, чья очередь ходить, на ромбиках появляется прямоугольник, которым надо управлять для выбора цвета. Ниже, под песочними часами, можно увидеть еще четыре маленьких окошка. Два левых принадлежат первому игроку, два правых-второму игроку. Верхнее окошко-это количество очков, начисленных Вам за ход (зависит от закрашенной площади игрового поля). Нижнее окошко-это общее количество очков, начисляемых Вам. Первый игрок начинает с левого нижнего угла, а второй игрок - с правого верхнего. Если Вы не уложились в отведенное время, то Ваша часть поля окрашивается в тот цвет, на котором стоит в данный момент прямоугольник-курсор.

В конце игры внизу высвечивается, сколько процентов от общей площади закрасили первый и второй игроки. При нажатии "SPACE" Вас возвращают в меню.

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРОВОМ ПОЛЕ:

Для первого и второго игроков-вышеописанное упрвление.
"ESC" - Возврат в меню.

ПРИМЕЧАНИЯ:

Цветом, которым Ваш противник окрасил свою часть поля, Вы не можете использовать (как впрочем, и Ваш противник). Например, если первый игрок закрасил свою часть зеленым цветом, то второй игрок может закрасить свою часть всеми цветами, имеющимися у него, кроме зеленого. Еще блокируется тот цвет, которым Вы уже окрасили свою часть поля (исключено повторное окрашивание).

FLASHBACK

Попробуйте режим EASY... Овладев этим уровнем, переходите к более увлекательному второму уровню. Принцип игры очень прост: Вы должны убивать своих врагов и использовать те предметы, которые Вы найдете.

Кнопкой "Enter" Вы можете использовать только один предмет, который находится у Вас в руках. Он будет показан в правом верхнем углу экрана. Кнопкой "Tab" Вы можете заменить этот предмет на другой, имеющийся у Вас в кармане. Находясь рядом с предметом, который можно поднять, Вы увидите название этого предмета. Кнопкой "Shift" Вы сможете поднять его.

Кроме того кнопкой "Shift" Вы можете делать следующее:

1. Разговаривать с кем-либо.
2. Бегать.
3. Прыгать.
4. Спускаться вниз.
5. Висеть.
6. Стрелять из пистолета.

Кнопкой "Space Bar" (пробел) Вы можете доставать или убирать пистолет. Бежать можно только без пистолета.

Клавиши управления курсором используются как обычно.

Для того, чтобы прыгнуть с разбега на ту же плоскость нужно: не отпуская клавишу "Shift", один раз указать направление бега и в нужный Вам момент один раз нажать

клавишу "вверх".

Для того, чтобы прыгнуть с разбега на плоскость, ниже которой Вы находитесь, нужно: не отпуская клавишу "Shift", один раз указать направление бега и одновременно нажать и держать клавиши "вверх" и в "сторону". Клавишу "Shift" необходимо держать до начала подтягивания.

FACILE - легкий уровень игры.
NORMAL - простой уровень игры.
EXPERT - сложный уровень игры.

	FACILE	NORMAL	EXPERT
Level 1	JAGUAR	BANTHA	TONOLD
Level 2	COMBEL	SHIVA	PICOLD
Level 3	ANTIC	KASYYK	FUGU
Level 4	NOLAN	SARLAC	CAPSUL
Level 5	ARTHUR	MAENOC	ZZZAP
Level 6	SHIRYU	SULUST	MANIAC
Level 7	RENDER	NEPTUN	NO WAY

BELUGA - демонстрация финального мультика.

Уровень 1.

Вначале выберите HOLOCUBE, расположенный на первом экране внизу, и включите его. Переместитесь вправо и отделайтесь от первого OGRE. Переместитесь влево и возьмите ROCK и 10 кредитов. Переместитесь вправо, слегка приоткройте дверь и сожгите второго OGRE.

Возьмите PILE. Переместитесь вниз (убедитесь, что Вы не нырнули и не утонули.)

Затем переместитесь вправо, избегая воздействия сил и токов поля, пронизывающего Землю.

Зарядите защиту (экран) и PILE. Переместите все налево и поместите PILE в консоль (это откроет мост).

После пересечения моста поднимитесь на лифте и направляйтесь налево.

Бросьте ROCK в сенсор так, чтобы лифт опустился вниз.

Возьмите телепортер и 2 ROCKа. Переведите нижний лифт вниз.

Теперь Вы должны возвратиться назад направо (**Предупреждение:** спуск вниз очень крут, избегайте его).

Слезайте, затем снова слезайте, прыгайте к двум OGRE и убейте их.

Идите направо и обессильте действие силового поля.

Возьмите ROCK. Убейте другого OGRE. Возьмите 100 кредитов. Возьмите ключ. Возьмите еще 100 кредитов.

Справа Вы увидите еще одного OGRE (убедитесь, что Ваше оружие наготове). Возьмите еще 500 кредитов. Перемещайтесь все время влево (предупреждение то же).

Вставьте ключ в консоль (это откроет дверь).

Теперь Вы должны возвратиться через мост снова все время вправо, туда, где Вы перезаряжали все те штуки.

Наверху идите влево, убейте OGRE, поднимайтесь, играя с сенсором, до тех пор, пока Вы не доберетесь до вершины.

Переместитесь вправо и поговорите с обиженным путешественником.

Отдайте ему телепортер и возьмите I.D.CARD.

Теперь возвращайтесь все время влево и через мост (предупреждение то же).

Идите все время влево и вниз и передайте I.D.CARD через консоль.

Сползайте вниз (**предупреждение:** спуск длинный!). Там еще 2 OGRE.

Спуститесь вниз и посмотрите, уничтожили ли они друг друга. Если нет, то убейте их.

Справа сенсор, и, если Вы попытаетесь пройти мимо него, он включит лазерный луч. Нырните под него и перекатитесь на следующий экран.

Справа будет старый отшельник, который продаст Вам Anti-G пояс в качестве очередного кредита.

Затем прыжком переходите на следующий уровень.

Уровень 2.

Идите все время направо и сползайте вниз до лифта.

Со средней платформы разбегитесь и прыгните, чтобы добраться до верха. Здесь Вы найдете двух полицейскиих, которые могут пристрелить Вас, так что Вы должны отделаться от них.

После этого проговорите с IAN и активизируйте кресло.

Вы увидите мультик, после которого Вы должны поговорить с IAN.

Он откроет дверь. Пройдите через нее и пройдите вниз для того, чтобы убить OGRE, находящегося внизу.

Возьмите FUSIBLE и вернитесь наверх, чтобы вставить его в консоль. Снова задействуйте консоль для спуска лифта.

Поднимитесь на лифте и идите влево. Вы должны поговорить с MAN, после чего нужно открыть дверь, вызвать лифт и спуститься вниз к поезду.

Активизируйте карту, чтобы ознакомиться с подземной системой. Сядьте на поезд, идущий до BAR (America).

Поговорите с барменом, идите все время направо и поговорите с FAUSSAIRE.

Возвратитесь к поезду и поезжайте на нем до COUNCIL (Africa).

Поговорите с каждым MORON и отдайте свою I.O.Card GOUVERNEUR. Он даст Вам рабочие документы.

Отправляйтесь на поезде в JOB CENTER (Europa).

Поговорите с MAN и вручите рабочие документы, чтобы перейти к выполнению первой миссии.

Можно провести обзор содержания первой миссии.

Поезжайте на поезде в Asia и возьмите PACKIT у женщин. Доставьте этот пакет в Африку и отдайте его мужчине. Он Вам заплатит.

Поезжайте на поезде в JOB CENTER и принимайтесь за вторую миссию.

Сохраните игру. Вы можете также перезарядить свою защиту.

Поезжайте на поезде в REGISTRICTED AREA 2. Возьмите V.I.P.

Идите все время вправо. Убейте OGRE. Возьмите ключ и вставьте его в консоль. Идите влево и убейте OGRE. Снова идите влево и уничтожьте 2 плывущих шара.

На вершине платформы подберите ключ. Идите направо и вставьте ключ в открытую дверь.

Достаньте V.I.P. и продолжайте идти вниз. Там Вам заплатят и телепортитруют Вас в целевую комнату.

Перезарядитесь. Сохраните игру.

Вставьте рабочие документы чтобы перейти к третьей миссии.

Поезжайте на поезде в BAR (America). Поговорите с обывателем.

Спуститесь вниз, чтобы поговорить с полицейским.

Зайдите за BAR и убейте OGRE.

Затем поговорите с MAN и вернитесь вниз, чтобы застрелить полицейского. Он оставит ключ. Возьмите его и вновь зайдите за BAR, чтобы открыть люк в полу.

Прыгните в него. Сохраните игру.

Вставьте рабочие документы для перехода к миссии 4. Этот уровень легкий, но очень быстрый.

Войдите в телепортер. Бегите направо, откройте люк пола и бегите все время налево.

Бегите вниз налево, затем направо и вскочите на платформу для задействования лифта.

Спуститесь на лифте вниз и идите направо.

В нужном месте вставьте нужную карточку. Вы получите доплату и телепортируетесь в целевую комнатую. Перезарядитесь. Сохраните игру.

Вставьте рабочие документы, чтобы перейти к миссии 5. Этот уровень не столь легок, но старайтесь не потерять время и будьте терпеливы.

Дойдите до REGISTRICTED AREA 3 (Europa). Сохраните игру.

Убейте OGRE и идите вниз. Застрелите второго OGRE и возьмите ключ. Идите вниз и застрелите третьего OGRE. Идите налево и вставьте ключ. Идите налево и вставьте ключ. Опять идите влево и поднимите ROCK и бросьте его. Убейте OGRE.

Бегите влево и подпрыгните, чтобы застрелить еще одного OGRE.

Идите к верхней платформе и активируйте сенсор чтобы открыть дверь.

Сползите вниз и перекатитесь вправо. Возьмите ключ и кредиты.

Вернитесь назад влево, вниз, вправо и опять вниз.

Избавьтесь от полицейского, откройте дверь и сожгите летающий шар.

Здесь Вы получите плату и телепортируетесь обратно в целевую комнату. Перезарядитесь. Сохраните игру.

Идите в BAR (America) и поговорите с FAUSSAIRE, отдайте ему кредит и возьмите I.D.

Идите к башне смерти и отдайте это самое I.D. человеку (MAN).

Войдите и обнаружите себя на следующем уровне.

Уровень 3.

Третий уровень состоит из 8 подуровней.

LEVEL 8:

Идите направо и убейте терминатора. Откройте дверь и идите назад налево и перезарядитесь. Идите налево, убейте терминатора и продолжайте идти налево. Откройте дверь и поднимитесь на лифте.

LEVEL 7:

Подпрыгните и идите налево. Откройте люк пола, идите налево и убейте терминатора. Активируйте двери и убейте терминатора. Идите налево и опять убейте терминатора. Идите налево, взберитесь наверх, идите влево и убейте терминатора и два летающих шара. Идите влево и здесь сохранитесь. Идите влево и возьмите лифт, чтобы ехать наверх.

LEVEL 6:

Идите вправо и откройте дверь. Перекатитесь влево. Взберитесь вверх и идите налево. Наблюдая за дверью ловушки, перезарядитесь. Идите влево и убейте терминатора. Продолжайте идти влево и наблюдайте за минами на полу. Поднимитесь на лифте вверх.

LEVEL 5:

Перекатитесь влево и убейте терминатора. Взберитесь вверх, и перекатитесь направо и сохраните игру. Идите влево, сползите вниз. С центра платформы разбегитесь влево и подпрыгните для продолжения пути влево. Перепрыгните шахты, продолжайте движение влево. Поднимитесь на лифте вверх.

LEVEL 4:

Идите направо, освободите терминатора и убейте его. Откройте дверь и идите вправо. Разрядите и убейте терминатора. На нижней платформе идите направо и откройте дверь. На средней платформе идите налево и откройте люк ловушки на полу. На нижней платформе идите направо и поднимитесь на лифте.

LEVEL 3:

Убейте терминатора и идите вправо. Уничтожьте средний летающий шар, убейте терминатора и сохраните игру. Уничтожьте оставшиеся 3 шара и поднимитесь на лифте вверх.

LEVEL 2:

Убейте терминатора, откройте дверь и убейте других. Поднимитесь на лифте вверх.

LEVEL 1:

Убейте терминатора. Вы увидите мультик и ТВ-студию. Вы получите деньги и взойдете на космический корабль для следования на следующий уровень.

Уровень 4.

Поговорите с HOMME и отдайте ему I.D. Card.

Идите влево. Убейте полицейского и идите влево. Здесь убейте второго полицейского (используйте силовое поле).

Спуститесь, вниз уничтожьте полицейского и летающий шар.

Со средней платформы идите вправо и перезарядитесь.

Идите вправо и убейте полицейского.

Продолжайте идти влево и, в случае необходимости, перезарядитесь.

Идите вправо и внутрь. Убейте двух полицейских и летающий шар.

Двигайтесь вправо и вызовите такси. Здесь сохраните игру. Взберитесь на верхнюю платформу. Бегите и прыгайте все время направо, и раздавите кристалл.

Продолжайте двигаться внутрь и вправо. Здесь избавьтесь от терминатора, поднимитесь на лифте, раздавите кристалл и добудьте ключ.

Идите все время вправо, прыжком взберитесь на среднюю платформу, поверните снова вправо и перезарядитесь.

Шагните влево и сожгите робота (**Предупреждение:** он взрывается!).

Активизируйте консоль, идите вправо, откройте ключом дверь и спуститесь на лифте вниз. Здесь сохраните игру.

Взберитесь наверх, и стена сдвинется. Спуститесь на лифте и двигайтесь вверх.

Справа убейте терминатора, поднимите ключ и продолжайте движение влево.

Избавьтесь от двух летающих шаров и взберитесь наверх.

Двигайтесь вправо и задействуйте консоль так, чтобы дверь сдвинулась с пути.

Затем идите налево и сползайте вниз.

Идите направо и дезактивируйте силовое поле.

Продолжайте путь вниз, откройте дверь и перезарядитесь.

Поднимитесь на лифте и идите вправо.

Там на полу две ловушки, которые не удалось обнаружить. Они могут быть полезны для перезарядки или для SAVE в этом месте.

Идите вправо и опуститесь на лифте.

Слева бегите и спрыгните на верхнюю платформу, чтобы открыть дверь.

Идите вправо, подберите ключ, поднимитесь на лифте, откройте двери и войдите в нее.

Уничтожьте летающий шар, перепрыгните мину (шахту?) и БЫСТРО бегите, ибо силовое поле будет преследовать Вас.

Освободитесь от летающего шара и проследуйте вправо на следующий уровень.

Уровень 5.

Терминатор откроет дверь, Вы однако убить его не сможете, ибо у Вас нет оружия.

Бегите вправо и найдите оружие. Убейте терминатора и подберите ключ. Здесь сохраните игру. Идите вправо и откройте обе двери.

Продолжайте движение вверх (**Предупреждение:** вокруг Вас силовые поля) и влево. Далее идите вниз и перезарядитесь.

Избавьтесь от нижнего терминатора. Разбегитесь и прыгните к правому краю экрана, избегая действия силовых полей.

Здесь телепортируйтесь.

Убейте летающий шар и возьмите приемник телепортации.

Подпрыгните и избавьтесь от SLIME CREATURE.

Идите вправо и убейте второго SLIME. Продолжайте движение влево.

Здесь сохраните игру. Идите влево и упадите в яму. Уничтожьте летающий шар и идите влево. Скатитесь вниз и войдите в телепортирующий луч для перехода на следующий уровень.

Уровень 6.

Идите вправо и убейте SLIME.

Откройте дверь, перезарядитесь, идите назад влево и спуститесь на лифте.

Спускайтесь вниз. Убейте SLIME. Подберите камень и идите влево.

Бросьте камень в сенсор, чтобы открыть дверь, и идите влево.

Включите выключатель для открывания пола.

На нижней платформе прострелите дверь, включите выключатель и избавьтесь от SLIME.

Соберите ядерный заряд и идите влево. Сверьтесь с журналом.

Идите вниз, откройте пол и продолжайте идти вниз.

Перезарядитесь и убейте SLIME.

Бросьте приемник телепортации в яму и телепортируйтесь вниз.

Убейте SLIME и идите вниз. Сохраните игру.

Убейте мутантную собаку и идите налево.

Откройте дверь и убейте SLIME.

Идите направо, поднимите ключ и шагните вправо в телепортер.

Идите вправо и наверх. Поднимитесь на лифте, идите вправо и поместите ключ...

Уровень 7.

Подпрыгните и поднимитесь на лифте.

Будьте готовы убить SLIME и затем собрать двух мышей. Идите вверх.

Разбегитесь и прыгните, чтобы избежать падающих бомб.

Бросьте телепортирующий приемник налево и поднимитесь на лифте.

Включите выключатель так, чтобы лифт пошел вниз.

Двигайтесь все время налево и перезарядитесь.

Идите вправо и приготовьте телепортер.

Прыгните в яму с SLIME и задействуйте выключатель.

Затем немедленно телепортируйтесь. Будьте готовы убить SLIME внизу.

Возьмите приемник телепортации.

Идите вправо, поднимите ключ и откройте дверь.

Поднимитесь на лифте. Сохраните игру.

Перекатитесь вправо, чтобы избежать силового поля.

Спуститесь на лифте и вставьте ключ.

Используя лифт, взорвите мины на полу.

Бросьте приемник телепортации в яму и телепортируйтесь вниз.

Внизу убейте SLIME.

Затем, не торопясь, избавьтесь от органических GUTS внутри полусферы.

Возьмите приемник телепортации.

Следуйте тщательно указаниям ниже:

Из ямы в полу вылезайте налево. Идите вправо и убейте двух SLIME. Вы должны избавиться от GUTS, свисающих с потолка. Для того чтобы сделать это, выстрелите вниз слева, затем справа. Стреляйте до тех пор, пока они (SLIMES) перестанут показываться.

Идите влево. Поднимитесь на лифте и перезарядитесь.

Спуститесь снова на лифте. Сохраните игру. Идите назад налево.

Поднимитесь на лифте и идите вправо.

Подберите мышку и убейте SLIME.

Подберите ключ, откройте дверь и вернитесь для перезарядки.

Сохраните игру. Это необходимо!

Вернитесь к двери и опуститесь на лифте.

Идите вправо и избавьтесь от двух SLIME (здесь Вы может быть захотите использовать взрывающуюся мышь).

Идите вправо и перекатитесь через силовое поле.

Оставьте атомный заряд и нажмите выключатель. Телепортируйтесь назад. Идите вправо и поднимитесь на лифте.

Здесь Вы увидите конечный мультик.

FREDDY PHARKAS

Общая справка и полезные советы.

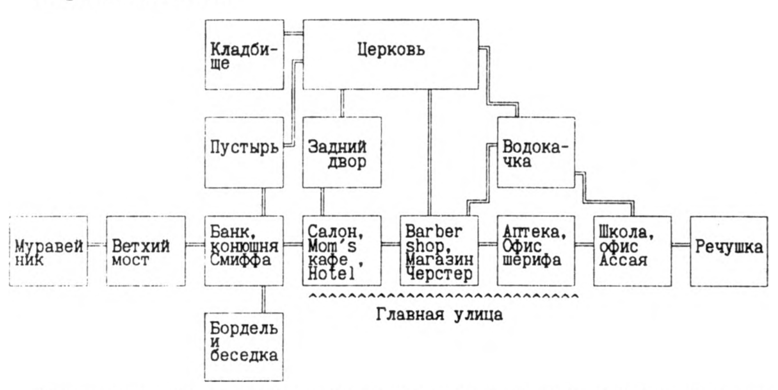
Интерфейс этой игры соответствует последнему стандарту фирмы, т.е менюшный. Каждая картинка меню обозначает определенное действие:

ОЧКИ	- посмотреть на предмет
САПОГ	- подойти куда-либо
РУКА	- Все действия, связанные с руками: взять, потрогать, толкнуть
ФРАЗА	- Поговорить с обьектом
СУМКА	- Место для собранных и имеющихся предметов
РЫЧАГИ	- Опции игры, SAVE и LOAD а также QUIT
ВОПРОС	- Справка на английском о менюшках

Все действия нужно выполнять быстро - существуют ограничения во времени

Не совершайте ненужных движений (типа выпивания приготовленных лекарств). Можно безвременно погибнуть во цвете лет.

Карта местности



Напоминаю, что описание содержит только конкретные действия, это не рассказ об игре.

FREDDY PHARKAS, FRONTIER PHARMAGIST

Игра начинается в маленьком провинциальном городке Корсеголде. В этом месте родился и вырос Фредди Фаркас. Уже в шесть лет он замечательно владел оружием и мог перестрелять всех взрослых мужчин штата. И, когда он вырос, его меткость только улучшилась. Однажды, когда он спокойно пил пиво в баре, произошла ссора. Фредди стрелялся с другим ковбоем. Тот обманул его, подло схитрив, и юноша не успел вытащить пистолет. В результате молодой человек потерял ухо. После этого Фредди выкинул пистолет и поклялся больше не брать в руки оружия. Бросив все, он стал обучаться на фармацевта. Вернувшись в родной город, он открыл аптеку и начал заниматься бизнесом. Но не все спокойно в городе: какие-то темные личности при пособничестве шерифа и банкира пытаются скупить все земли и выгнать горожан с обжитых мест. Зачем они это делают? Как им помешать?

ACT I: Living the Coarsegold Dream

Зайдите в салун. Поговорите со стариком-пьяницей (это Док). Возьмите у него со стола стакан из под виски (+1,001)

Выйдите в заднюю дверь. Возьмите торчащее из бочки долото и пузырек с жидкостью из фургона внизу. (+2, 003)

Уходите вниз (к церкви). Откройте двери церкви, взгляните на замочную скважину. Возьмите из нее ключ. (+1, 004)

Возьмите с подставки для свеч немного воска (+1,005)

Закройте двери церкви и возвратитесь на главную улицу. Посетите Mom's кафе. Возьмите пустую банку с надписью "BEAN". (+1,006)

Выходите из кафе и идите к аптеке. Поговорите с индейцем. Достаньте из кармана маленький желтый ключ и откройте им дверь аптеки. (+500, 506)

Входите в аптеку. Поднимите стойку и зайдите за прилавок. К Вам подойдет Пенелопа. Она даст рецепт и попросит сделать по нему лекарство. Поговорив, уходите в заднюю дверь, чтобы попасть в лабораторию. Подойдите к рабочему столу у дальней стены, коснувшись его рукой. Возьмите GRADUATED CYLINDER (пробирку) и поставьте ее на стол. Выберите склянку с надписью PEPTICLY-MACINE TETRAZOLE".

Воздействуйте ею на пробирку, пока в той не окажется 40 мл жидкости. Возьмите MEDICINE BOTTLE (медицинскую бутылку), поставьте ее на стол. Возьмите пробирку, воздействуйте ей на бутылку. Возьмите с полки CORK (пробку). Заткните ей бутылку. Выходите назад в лабораторию.

Поднимитесь по лестнице справа. В комнате откройте сундук, взгляните внутрь, возьмите ковбойский костюм. (+1, 507)

Подойдите к маленькому столику у кровати. Откройте, взгляните, возьмите серебрянный ключ. (+1, 508)

Подойдите к серванту. Откройте ящик, взгляните внутрь, возьмите бумажный чек. (+1, 509)

Возвращайтесь вниз по лестнице в лабораторию. Отомкните DESKTOP слева с помощью найденного серебряного ключа. Откройте крышку и маленький ящик внутри тем же путем. Взгляните внутрь и возьмите письмо. (+1, 510)

Возвращайтесь вниз в помещение аптеки. Отдайте Пенелопе приготовленную бутылку. (+10, 520)

Возьмите у вошедшей мисс Баск рецепт и отправляйтесь к рабочему столу. Поставьте на стол пробирку и BEAKER (большой стакан). Возьмите BISMUTH ENTEROSALICYLINE и поместите в пробирку 15 мл этой жидкости. Возьмите PHENODOL OXYTRIGLYCHLORATE и взвесьте на BALANCE (весы) 30 г порошка. Возьмите чашку весов и опрокиньте ее в стакан. Вылейте содержание пробирки в тот же стакан. Возьмите KING ROD (стеклянную палочку) и хорошенько размешайте ингредиенты в стакане. Возьмите стакан и поместите его содержание в PULL-MAKING MACHINE (пилюледелательная машина). Возьмите пустую медицинскую бутылку и воздействуйте на машину, пока та не опустеет. После чего заткните бутылку пробкой и возвращайтесь в помещение аптеки. Отдайте мисс готовую бутылку. (+10, 530)

Получите рецепт от мадам Кварри и отправляйтесь в лабораторию. Чтобы прочитать неразборчиво написанный рецепт, достаньте из кармана стакан и воздействуйте им на каракули. (+10, 540)

Отправляйтесь к рабочему столу. Возьмите банку с BIMETHYLQUINOLINE и отмерьте на весах 15 грамм. Возьмите MORTAR & PESTLE (ступка с пестиком) и высыпьте чашку весов туда. Возьмите METYRAPHOSPHATE и взвесьте его в количестве 15 г. Скиньте отмерянное в ступку. Пошевелите пестиком в ступке. Поместите PRESCRIPTION BOX (коробочка для порошков) на стол. Возьмите MEDICENE PAPERS (оберточная бумага) и поместите на стол. При помощи MEASURING SPATULA зачерпните 5г вещества из ступки. Поместите на бумагу. Заверните. Положите в коробочку. Повторите операцию еще 5 раз. В конце в коробочке должно быть 6 доз порошка. Вернитесь и отдайте лекарство мадам. (+10, 550)

Чтобы отдать Смиффи PREPARATION G, выйдите из-за стойки, подняв ее, и возьмите синий тюбик на деревянном столе слева. (+1, 551)

Отдайте его Смиффи. (+3, 554)

Должен прийти шериф, и закрыть аптеку.

ACT II - The Plot Sickens

Итак, второй акт начинается с небольшой проблемы. Из-за неприятностей с желудком лошади испортили весь воздух в городе. Поэтому Вам для начала нужен противогаз. Прогуляйтесь к конюшне Смиффа. Возьмите со стены слева веревку и ремень. (+2, 556)

Возьмите из каменного колодца рядом со стеной чуть-чуть угля. (+1, 557)

Загляните в сумку. Берите уголь и скиньте его в консервную банку. (+3, 560)

Возьмите долото и пробейте дырки в этой банке. (+5, 565)

Теперь хватайте ремень, прикручивайте его к банке. (+5, 570)

Наденьте противогаз и слегка подышите через него. (+12, 582)

Теперь, когда будет нечем дышать, используйте противогаз, сделанный в домашних условиях. Зайдите в магазин Черстера. Возьмите с прилавка бумажные пакеты. (+1, 583)

Вернитесь к аптеке и, выбрав момент, когда лошадь поднимет хвост и ... испортит воздух, суньте ей туда бумажный пакет! У Вас в руках отличный образец .... дурного воздуха. (+6, 589)

Возвращайтесь в лабораторию, подходите к рабочему столу. Залезьте в сумку, достаньте эликсир в маленьком пузырьке, вылейте его в ALCOL LAMP (горелку). (+5, 594)

Потом возьмите MATCHES (спички), зажгите горелку. Берите GASEOUS SPECTROSCOPE и поставьте его перед горелкой. Используйте бумажный пакет с образцом воздуха на спектроскоп. (+10, 604)

Возьмите SODIUM BICARBONATE и поместите его на весы в количестве 40 г. Скиньте это все в BEAKER (стакан). Поставьте пробирку на стол. Берите FURACHLORDONE и отлейте 15 мл жидкости в пробирку. Вылейте пробирку в стакан. Налейте в пробирку воды и вылейте ее в стакан (количество воды должно быть таким, чтобы в стакане получилось 100 г смеси, т.е. 45 мл). После возьмите MAGNESIUM SULFATE и положите 5 г на весы. Затем высыпьте в стакан. Размешайте стеклянной палочкой. Поставьте медицинскую бутылку на стол, вылейте в нее содержание стакана. Закройте пробкой. (+5, 609)

Выходите на улицу. Вылейте бутылку в корыто лошадям у аптеки. (+20, 629)

Город столкнулся с новой проблемой. Грядет нашествие опустошающих все улиток! Чтобы справиться с этой проблемой, сходите в салун и отдайте бармену деньги. (+5, 634)

За это он даст Вам старинные бутылки. Вместе с ними пройдитесь к муравейнику. Заглянув в сумку, воздействуйте большим желтым ключом на бутылки, чтобы открыть пробки. (+2, 636)

Возьмите бутылки и вылейте их на разрушенные рельсы над обрывом. (+16, 652)

Поговорите с Срини (мужиком на муравейнике). Отправляйтесь к школе. Возьмите лестницу, стоящую у детской горки. (+1, 653)

Возвращайтесь к муравейнику. Прислоните к нему лестницу. Этим Вы спасете Срини и приобретете себе друга на всю жизнь. (+10, 663)

Опять в городе странные проблемы: в водопровод попало что-то непонятное и все резко начали страдать недержанием мочи. Требуется сделать лекарство.

В лаборатории подойдите к рабочему столу (слава богу, в последний раз). Поместите в пробирку 25 мл BISMUTH SUBSALICYLATE. Поставьте на стол TEST TUBE (мензурку). Вылейте содержание пробирки в мензурку. Возьмите бутылку ORPHENAMETHIHYDRIDE и поместите 5 мл жидкости в пробирку. Вылейте содержимое пробирки в мензурку. Зажгите горелку. Подогрейте мензурку несколько раз. Берите пустую бутылку, поместите туда жидкость, затыкайте пробкой.

Теперь направляйтесь к муравейнику и возьмите оставленную там лестницу. Идите к водокачке.

Приставьте лестницу к водяной башне (приставлять надо, указывая на трубку с краном). (+2, 665)

Залезьте по ней, потом снова возьмите и приставьте уже выше. (+4, 669)

Залезьте, загляните в сумку. Коснувшись веревки, сделайте из нее лассо. (+2, 671)

Закиньте лассо на шпиль крыши башни. (+5, 676)

Заберитесь по ней. Откройте в крыше маленький люк справа. Вылейте туда приготовленную жидкость! (+10, 686)

АААА-ААА-аа! Опять большие проблемы! ГОРИМ !!!!

Ваша задача - потушить пожар в городе. Для этого подойдите к офису Ассая (именно он то и горит), предварительно захватив мешки с содой. Они стоят слева от входа в аптеку. (+1, 687)

Поместите мешки на дальний конец детской доски-качалки. (+2, 689)

Садитесь на качели (они свисают с дерева справа). Начинайте раскачиваться. Здесь советую записать игру, т.к., если неаккуратно раскачаться, можно упасть и убиться. Затем начинайте раскачиваться, касаясь рукой самого себя. Делать это нужно три раза, в самой верхней левой точке раскачивания. После этого троньте рукой край школьной крыши и Фредди запрыгнет туда. (+5, 694)

Спрыгните на поднятый конец доски. Пожар потушен с помощью соды. (+12, 706)

Теперь прогуляйтесь к борделю. Появившись у него, подслушайте разговор шерифа и банкира о их боссе и деле. Поговорите с ними и заходите в бордель. Возьмите порнокарточки со стола. (+1, 707)

Зайдите в дверь в левом верхнем углу. Покрутитесь там, пока не появится мадам. У нее есть информация для Вас!

ACT III - Guns and Neuroses

Пришло время откопать топор войны!!! Вперед!!! Прочитайте, наконец, письмо из сумки и готовьтесь.

Прогуляйтесь на кладбище, предварительно взяв лошадиную лепешку с дороги рядом с аптекой. (+1, 708)

Возьмите забытую лопату. (+1, 709)

Используя ее, раскопайте могилу, рядом с которой найдена лопата. (+2, 711)

Спрыгните в могилу. Вы нашли ключ от депозитной коробки в банке. (+5, 716)

Возьмите немного глины из кучи рядом с Вами. (+1, 717)

Закопайте могилу. Теперь идите в банк. Покажите банкиру найденный ключ, и он отдаст Вам коробку. (+1, 718)

Откройте ее, разверните платок. Возьмите револьверы и платок. (+4, 722)

Выходите из банка. Чтобы получить патроны и почистить пистолет, необходимо задобрить шерифа. Для этого зайдите в Mom's кафе. Возьмите чашечку кофе из кофейного автомата. (+1, 723)

Положите у автомата найденные экскременты. Все сбегутся на это посмотреть. (+9, 732)

Пройдите на задний двор. Все в кафе обсуждают предыдущее действие, поэтому можно спионерить из окошка горшочек с едой. (+1, 733)

Теперь прогуляйтесь в офис шерифа. Угостите его чашечкой кофе, и он выдаст Вам патроны. (+4, 737)

Угостите его горшком с едой и получите набор для чистки пистолетов. (+4, 741)

Почистите пистолеты с помощью набора. (+5, 746)

Зарядите их и отправляйтесь на пустырь. Там нас уже ждет Срини. Поставьте пустые бутылки, оставшиеся после улиток, на изгородь слева, и начните тренироваться. Тут уже ничем не поможешь - сплошная динамика. Если не получается - выбирайте уровень полегче. Перед стрельбой советую записать игру.

За выполнение первой части - стрельба по неподвижным мишеням. (+6, 752)

Вторая часть заключается в стрельбе по подкидываемым вверх бутылкам. Стрелять лучше навскидку - меньше дрожит курсор. (+4, 756)

Третья часть - стрельба по искусственной ладони. Главное попасть в нее, а не в Срини. (+5, 761)

После этого идите в магазин Барбера. Отдайте ему бумажный чек из кармана, и он выдаст Вам пару отличных сапог. (+5, 766)

Направляйтесь в аптеку. Там снимите свисающий со стены справа медальон. (+1, 767)

Пройдитесь в магазин Черча. Покажите медальон Вилли, и он расскажет, что нужно делать дальше. (+2, 769)

Выйдите из магазина и зайдите в него снова. Возьмите ножик Вилли, лежащий на ящике справа. (+1, 770)

Используйте нож на воск, и Вы получите макет нового уха (Фредди то у нас одноухий!). Теперь при помощи найденной на кладбище глины оберните ухо в форму.

Пройдите в лабораторию к рабочему столу (но не за лекарствами). Затем зажгите горелку. Нагрейте на ней форму для уха. Глина обожжется и затвердеет, а воск вытечет. Поставьте CRUCIBLE (металлическую плошку) на стол. Положите в нее медальон. Расплавьте его в плошке с помощью горелки. Воздействуйте формой для уха на плошку. У Вас есть форма с ухом. Разбейте глину рукой, и у нас будет прекрасное серебрянное ухо! (+20, 790)

Выйдите в лабораторию и наденьте ухо! (+1, 791)

Теперь надеваем одежду и мы полностью готовы к бою!

ACT IV - Showdown at Hallelujah Corral

Итак, Фредди Фаркас временно исчезает и появляется крутой ковбой Серебрянное Ухо, мститель и борец за справедливость. Пройдите к салуну и поговорите с Черстером, он Вам расскажет, что происходит в городе. Заходите в салун. Взгляните на стол игроков в покер. Понаблюдайте за игрой. Человек в черной шляпе - шулер! Время от времени третья рука подсовывает ему нужные карты. Когда она появится снова, схватите ее и изобличите мошенника.(+10, 801)

Но шулер не так прост, Вам придется стреляться! Будьте умным: не надо высовываться из-за стола. Пальните в поручень для ног у стойки бара - пуля отскочит рикошетом и обезвредит преступника. (+20, 821)

Ну вот, маски сброшены. Враги решились на последнее средство - город заполонили вооруженные бандиты. Срочно выходите из бара, но только через заднюю дверь: на главной улице бандиты и они убивают всех! Идите в магазин Барбера, но только через заднюю дверь, выходящую к водокачке. Дайте Барберу французские порнокарточки. (+5, 826)

Взамен он даст Вам баллон с хлоркой. Прогуляйтесь на верхний этаж отеля (туда можно попасть по лестнице с заднего двора). Поставьте баллон на перила второго этажа. (+5, 831)

Теперь идите в беседку рядом с борделем. Встаньте на середину ее и точным выстрелом пробейте виднеющийся вдалеке баллон. (+20, 851)

Бандиты отравлены и деморализованы. Теперь выходите на главную улицу чтобы встретиться с братьями Левел. Хмм, это один из самых трудных динамических кусков игры. Ваша задача - стрелять по фигуркам ковбоев, не трогая мирных жителей. Не забывайте так-же отстреливать мужиков, появляющихся на балконе справа. Веревка под таблицей счетов обозначает оставшееся время. Надеюсь, тренировки со Срини Вам помогут. (+20, 871)

Теперь Вам предстоит встреча с Вашим давним врагом ковбоем Кидом. Это он когда-то отстрелил главному герою ухо. Стрелять в него бесполезно, он железно ранит Вас в другое ухо. Он уходит и оставляет Вас умирать, истекающего кровью.

Прежде всего возьмите платок с шеи. (+5, 876)

И перевяжите пострадавшее ухо. (+10, 886)

Как выясняется, главным зачинщиком безобразий является наша Пенелопа. Выведенная из себя, она пытается стрелять в Фредди. Чтобы не погибнуть, быстро укажите рукой на брюки и они спадут. Слегка замешавшись, Пенелопа потеряет время.

Хватайте стоящую рядом паску, и Вас не убьют, а лишь контузят. (+10, 896)

Вы, связанные, находитесь в подвале. Пенелопа признается во всем и решает убрать Вас, как слишком много знающего. Она поджигает подвал.

У Вас очень мало времени. Раскачайте стул (как качели). Упав, подползите и возьмите серебрянное ухо. (+1, 897)

Заточите ухо, потерев им об пол рядом с собой. (+10, 907)

Разрежьте им веревки, указав на себя. (+10, 917)

Выбежав в комнату, схватите саблю со стены. Начинайте драться с Пенелопой. Ваша задача - парировать нижние удары нижними, а верхние верхними. Если не получается, выберите уровень полегче. (+35, 953)

Когда Вы победите Пенелопу, неожиданно войдет Кид. Выхватите из кармана ухо, и метните в него. Он умрет. (+35, 988)

ВСЕ !!!! Игрушка пройдена. Шериф и Банкир арестованы, нефть добывает весь город, лишь только Пенелопа сбежала. Ну да ладно.

FUTURE CLASSIC.

СМЫСЛ ИГРЫ:

Это довольно динамичная игрушка, где можно всласть поломать голову над тем, как выйти из лабиринта, поиграть в трехмерный ТЕТРИС, пострелять из танка по всякой мерзости, которая стремится уничтожить Вас, поискать дискеты, попутно подбирая алмазы, "покачать" мускулы, когда Вам надо будет поискать коробки, которые надо выбросить, и тому подобное.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

При запуске игры Вас сначала просят ввести какое-нибудь слово, которое содержится в документации сопровождения игры, чтобы убедиться, что это законная копия игры. Но Вам беспокоиться не надо (защита сломана): нажмите один раз "ENTER" и Вы попадаете в меню установки аппаратных опций игры:

START GAME - Запуск самой игры.
CONTROLS - Установка дополнительных видов управления.
- ***# NO JOYSTICKS*** - Не подсоединять в виде управления ни одного джойстика.
- ***# ONE JOYSTICK*** - Установить управление одним джойстиком.
- ***# TWO JOYSTICKS*** - Установить управление двумя джойстиками.

SOUND - Установка параметров звукового сопровождения игры.
- ***# IBM SOUND*** - Установить назначение звукового сопровождения на встроенный динамик компьютера.
- ***# TANDY SOUND*** - Установить назначение звукового сопровождения на динамик компьютера типа TANDY.
- ***# ADLIB SOUND*** - Установить назначение звукового сопровождения на звуковую плату, поддерживающую стандарт ADLIB.

GRAPHICS - Установка параметров графического сопровождения игры.
- ***# CGA*** - Установить графическое сопровождение для CGA-монитора.
- ***# TANDY*** - Установить графическое сопровождение для TANDY-монитора.
- ***# EGA*** - Установить графическое сопровождение для EGA-монитора.
- ***# MCGA/VGA*** - Установить графическое сопровождение для MCGA/VGA-монитора.

ПРИМЕЧАНИЯ:

Значок # обозначает, что для установления какой-либо опции, слева от которой стоит такой значок, надо подвести прямоугольник-курсор, пользуясь клавишами "UP"-вверх и "DOWN"-вниз, и, нажав "ENTER", поставить галочку.

После установки всех параметров выберите команду "START GAME" - запуск игры и нажмите "ENTER". Если ничего не нажимать, то через некоторое время Вы сможете увидеть заставку игры, а потом уже заставку с названием фирмы. После этого Вы сможете узнать, кто конкретно создал графическое, звуковое и тому подобное сопровождение. Для быстрого входа в игру Вам лучше после установки аппаратных параметров игры нажать "ENTER" два-три раза. Затем появляется табличка с надписью "LOADING" - "ЗАГРУЖАЕТСЯ", и в конце концов Вы оказываетесь в "ГЛАВНОМ МЕНЮ" игры:

SINGLE PLAYER GAME
TWO PLAYER GAME
COMPETITION GAME
LOAD COMPETITION
EDIT PLAYERS NAMES
EDIT COMPETITION
SEE HIGH SCORES
RE-CONFIGURATION
EXIT TO DOS

НИЖЕ ПРИВОДЯТСЯ РАЗЪЯСНЕНИЯ К КАЖДОМУ ПУНКТУ МЕНЮ:

SINGLE PLAYER GAME - Установить режим игры только для одного игрока. После выбора этой команды появляется окно-список с именами игроков, и Вам предлагается выбрать одно из 18 позиций-имен, имеющихся в списке. Внизу находится строка "MAIN MENU". Выбрав эту команду, Вы возвращаетесь назад в главное меню. Управление - "UP" (вверх), "DOWN" (вниз). "ENTER" - подтверждение выбора, "ESC"-откат на один шаг назад. Курсор - красный подсвеченный прямоугольник. После выбора имени Вы переходите в режим выбора игры. На экране появляются пять прямоугольников. На первом нарисованы три трехмерные фигуры и есть надпись BLOCK ALANCHE. На втором - человек с большой дискетой синего цвета и надпись DISCMAN. На третьем - симпатичный такой бегущий пузан, который удирает от Биг Мака и кекса (и это при наших-то условиях питания!) и строка DIET RIOT. Четвертый прямоугольник - человек (пол определить затруднительно), в отчаянии схватившийся за голову и надпись LOST'N MAZE. На пятом: отображен танк, а вверху надпись TANKBATTLE. Подробности об играх, которые можно выбрать в этом режиме, смотрите ниже, в разделе "ИГРЫ НА ВЫБОР". Здесь Вы можете выбрать любой из пяти прямоугольников, управляя красным подсвеченным прямоугольником-курсором и пользуясь клавишами "LEFT" (влево), "RIGHT" (вправо), "ENTER" - выбор, "ESC" - возврат в меню. Если нажать "ESC" в главном меню, то Вы сразу выйдете в ДОС.

TWO PLAYER GAME - Все то же самое, что и при режиме игры для одного игрока, но имейте в виду то, что оба игрока могут играть только в одну игру друг за другом. Еще при выборе имен надо будет выбирать имя и для второго игрока.

COMPETITION GAME - Установить режим соревнования с компьютером. Здесь Вы попадаете в меню:

ALL GAMES - Вначале Вас просят ввести имя человека - игрока, потом просят подтвердить выбор второго игрока, которым будет компьютер. Нажатие "ESC" или выбор команд MAIN MENU и RETURN TO MAIN MENU вернет Вас в главное меню. Потом Вам будет предложено три фотографии трех игроков со стороны компьютера и

Вы должны выбрать их - ROB (бритоголовый мальчишка в футболке, на которой нарисована цифра "17"), STAN - очкастый такой соплячок, которого хлебом не корми, дай только тебя унизить в игре), SARA (девчонка с косичками и щербатым ртом, немного смахивающая на ПЕППИ ДЛИННЫЙ ЧУЛОК). Затем Вы начинаете играть по порядку во все игры. После конца одной игры Вы увидите своего противника, зверски улыбающегося, если выиграл компьютер, и переходите в режим просмотра итогов игры. Там на выбор будет три команды CONTINUE - продолжить игру, SAVE COMPETITION - сохранить результаты соревнования, QUIT COMPETITION - выйти в главное меню. Во время игры Вы можете нажать "ESC", и Вы сможете на выбор: продолжить игру, выйти из соревнования или сохранить результаты соревнования.

BLOCK ALIANCE COMPETITION - То же самое, что и в разделе ALL GAMES, но играть можно только в эту игру.

DISKMAN COMPETITION - То же самое, что и в разделе ALL GAMES, но играть можно только в эту игру.

DIET RIOT COMPETITION - То же самое, что и в разделе ALL GAMES, но играть можно только в эту игру.

LOST N MAZE COMPETITION - То же самое, что и в разделе ALL GAMES, но играть можно только в эту игру.

TANKBATTLE COMPETITION - То же самое, что и в разделе ALL GAMES, но играть можно только в эту игру.

LOAD COMPETITION - Тут Вы можете загрузить ранее сохраненные результаты соревнований. В окне PICK COMPETITION TO LOAD выберите название той игры, которую Вы хотите загрузить, пользуясь клавишами "UP" (вверх) и "DOWN" (вниз) и нажмите "ENTER" при выборе. После этого Вы перейдете в режим игры.

EDIT PLAYERS NAMES - Ввод в базу данных игры новых имен игроков. Пользуясь клавишами "UP" (вверх) и "DOWN" (вниз) для перемещения курсора и "ENTER" для выбора имени, и, выбрав какое-нибудь имя, Вы можете увидеть окно, где предлагается затереть выбранное имя и ввести новое (YES (ДА)) или вернуться в главное меню (NO (НЕТ). Выбрав (YES (ДА)), Вам надо будет ввести имя. После ввода имени Вы можете или вернуться в главное меню, выбрав команду MAIN MENU или нажав "ESC", или продолжить ввод имен.

EDIT COMPETITION - Здесь Вы можете сохранить результаты соревнований под другими именами как для режима ALL GAMES (ВСЕ ИГРЫ) или для каждой игры в отдельности (DISKMAN, TANKBATTLE и т. д.). Сначала выберите в окне PICK COMPETITION TO EDIT название той игры, которую Вы хотите сохранить, пользуясь клавишами "UP" (вверх) и "DOWN" (вниз), и нажмите "ENTER" при выборе. Вы перейдете в окно EDIT COMPETITION. Там подведите курсор на самую верхнюю строку и нажмите "ENTER". После этого Вам предложат ввести новое имя для той игры, которую Вы хотите сохранить. Нажмите "ENTER" после ввода имени и выберите команду SAVE EDIT. После этого Вы вернетесь в окно PICK COMPETITION TO EDIT. Там Вы можете продолжить сохранение результатов соревнований под другими именами или вернуться в главное меню.

SEE HIGH SCORES - здесь Вы переходите в подменю:

SHOW ALL - Просмотр таблиц лучших результатов для каждой игры с указанием имен игроков, количества классов, которые они преодолели и количество набранных ими очков. Нажав "ENTER", Вы переходите к таблице лучших результатов следующей игры. Всего таких таблиц - пять. Затем Вы можете просмотреть таблицу с указанием лучших временных результатов игроков для игры DISCMAN. Здесь, выбрав команду NEXT PAGE, Вы переходите к следующей странице отображения результатов. А при выборе

команды RETURN TO HIGH SCORE MENU Вы возвращаетесь в подменю.

COMPETITION - Просмотр результатов соревнований (когда играют два игрока и они изо всех сил пытаются обставить друг друга.). Причем второй игрок - КОМПЬЮТЕР (Эта мерзкая, подлая и жульничающая железяка-ака!!!). Там можно просмотреть результаты соревнования для всех игр (подбитие итогов), результаты соревнования для каждой игры либо для какой-то игры под другим названием (подробней смотрите разделы COMPETITION GAME, LOAD COMPETITION, EDIT COMPETITION), а при выборе команды HIGH SCORE MENU Вы возвращаетесь в подменю.

DISCMAN - Здесь Вы можете просмотреть таблицу с указанием имен игроков, количества классов, которые они преодолели и количество набранных ими очков. Нажав "ENTER", Вы переходите в режим просмотра таблицы с указанием лучших временных результатов игроков для этой игры. Здесь, выбрав команду NEXT PAGE, Вы переходите к следующей странице отображения результатов. А при выборе команды RETURN TO HIGH SCORE MENU Вы возвращаетесь в подменю.

DIET RIOT - То же самое, что и для команды DISKMAN, но отсутствует просмотр таблицы с указанием лучших временных результатов игроков для этой игры и после просмотра таблицы результатов Вы возвращаетесь в подменю.

BLOCKALANCHE - То же самое, что и для команды DISKMAN, но отсутствует просмотр таблицы с указанием лучших временных результатов игроков для этой игры и после просмотра таблицы результатов Вы возвращаетесь в подменю.

LOST N MAZE - То же самое, что и для команды DISKMAN, но отсутствует просмотр таблицы с указанием лучших временных результатов игроков для этой игры и после просмотра таблицы результатов Вы возвращаетесь в подменю.

TANKBATTLE - То же самое, что и для команды DISKMAN, но отсутствует просмотр таблицы с указанием лучших временных результатов игроков для этой игры и после просмотра таблицы результатов Вы возвращаетесь в подменю.

PLAYER STATS - После выбора этой команды Вы можете выбрать из предлагаемого списка имя игрока, интересующего Вас, подведя к нему курсор и нажав "ENTER". После этого Вы сможете узнать, сколько раз он играл в те или иные игры, сколько очков заработал и его положение в табели результатов. Выбрав команду HIGH SCORE MENU, Вы вернетесь в подменю. Иначе повторное нажатие "ENTER" покажет Вам таблицу результатов, где будет красоваться Ваше имя на месте, положенном ему, если его номер не больше 33-ого. Там на выбор будут две команды: NEXT PAGE - Вы переходите к следующей странице отображения результатов; RETURN TO PLAYER MENU - возврат в меню выбора имен игроков для просмотра результатов.

MAIN MENU - Возврат в главное меню.

RE-CONFIGURATION - Здесь Вы можете переопределить аппаратные опции игры. В этом режиме Вы увидите следующие окна:

```
PLAYER ONE       PLAYER TWO

#JOYSTICK ONE    #JOYSTICK ONE   Установить управление одним джойстиком
#JOYSTICK TWO    #JOYSTICK TWO   Установить управление двумя джойстиками
#KEYBOARD        #KEYBOARD       Установить управление клавиатурой
                 MAIN MENU.
```

ПРИМЕЧАНИЯ:

Значок # обозначает, что для установления какой-либо опции, слева от которой стоит такой значок, надо подвести прямоугольник-курсор, пользуясь клавишами "UP" - вверх и "DOWN" - вниз, и, нажав "ENTER", поставить галочку. Если какое-то управление не

подсоединено, то его нельзя будет установить (например, джойстик.). Перемещаться между окнами можно при помощи клавиш "RIGHT" (вправо), "LEFT" (влево). При выборе команды MAIN MENU или нажатии "ESC" Вы возвращаетесь в главное меню.

EXIT TO DOS - Мгновенный выход в ДОС (запроса на подтверждение Вашего выбора нет!).

ИГРЫ НА ВЫБОР:

Перед запуском игры Вам предлагается установить сложность уровня от легкого до среднего и тяжелого. После окончания игры Вы можете просмотреть таблицу результатов для этой игры, а потом, нажав "ENTER", вернуться в главное меню.

BLOCK ALIANCE - Это трехмерная вариация на тему "ТЕТРИС". Здесь Вы должны разместить опускающиеся сверху трехмерные фигуры так, чтобы они заполняли дно "стакана", в который они опускаются, полностью. Управление: "UP" - вверх, "DOWN" - вниз, "RIGHT" - вправо, "LEFT" - влево, "5" (на цифровой клавиатуре) - повернуть фигуру. "ENTER" - опустить фигуру. Игровой экран - в центре трехмерный "стакан" и фигуры, опускающиеся сверху. Слева находятся два столбика с надписями BONUS POINTS и PERCENT FULL. Первый столбик отображает количество очков (от 0 до 100), которые Вы можете получить за быстроту реакции. Вначале там появляется зеленый столбик, который растет, затем сверху на прозрачную крышку опускается фигура. Зеленый столбик начинает убывать. Время, за которое он дойдет до нуля, - время, необходимое Вам для реакции. Когда столбик дойдет до нуля, крыша исчезает и фигура опускается на дно. Если Вы нажмете "ENTER" до того, как зеленый столбик дойдет до нуля, то фигура досрочно опускается на дно "стакана" и Вам начисляется то число очков, у которого остановился зеленый столбик, когда Вы нажали "ENTER". Второй столбик показывает (в процентах) степень заполнения "стакана". Ниже находится табло, которое показывает количество набранных Вами очков. Еще ниже находится окно отображения трех фигур, которые Вы можете выбрать для заполнения стакана. Когда фигура после нажатия "ENTER" была опущена, то Вы можете выбрать при помощи клавиш "RIGHT" и "LEFT" необходимую фигуру и затем нажмите "ENTER". В стакан будет опущена эта фигура. Еще нажатие "ENTER" - и она опустилась на дно "стакана". При игре против компьютера Вам надо заполнять свой "стакан" наперегонки с компьютером. "ESC" - Вам предлагается выход из игры и просмотр таблицы результатов или продолжение игры.

DISKMAN - Тут Вам надо подбирать ромбики - драгоценные кристаллы и ключи разных цветов, необходимые для того, чтобы открыть двери и, самое главное, дискеты. В этом Вам будут препятствовать ракетки, пауки и прочая мерзость. Когда Вы подберете все доступные дискеты, Вам надо подойти к домику, рядом с которым нарисована стрелка, и вставить туда все собранные Вами дискеты. Ниже отображаются дискеты (их количество), собранные Вами, ключи и другие предметы, подобранные Вами, и табло очков, начисленных Вам. За драгоценности и другие подобранные предметы Вам начисляются очки. Там также отображается шкала энергии, которая есть у Вас. Если количество Вашей энергии уменьшилось до опасного предела, то Вам надо встать на квадратик рядом с изображением молнии для подзарядки. Управление: "UP" - вверх, "DOWN" - вниз, "LEFT" - влево, "RIGHT" - вправо, "5" + какая-нибудь клавиша управления - произвести действие (толкнуть предмет, мешающий Вам пройти дальше). При игре против компьютера Вам надо подбирать предметы наперегонки с компьютером. "ESC" - Вам предлагается выход из игры и просмотр таблицы результатов или продолжить игру.

DIET RIOT - Здесь надо, уворачиваясь от всякой двигающейся еды, подбирать неподвижные фрукты, коробки, которые надо выбросить в зеленые мусорные ящики и если Вы объелись пищей, то и "покачать" мускулы (только у черных фигурок), чтобы

сбросить жир. Справа отображается число оставшихся жизней, число коробок, которое Вы можете поднять (при приеме одного куска пищи Вы жиреете и можете нести на одну коробку меньше и т. д., а при приеме 4 кусков еды Вы идете в мир иной), Ваш пульс (синусоида) и табло очков, начисленных Вам. Управление: "UP" - вверх, "DOWN" - вниз, "LEFT" - влево, "RIGHT" - вправо, "5" - произвести действие ("покачать" мускулы (только у черной фигурки!), в самом начале игры - из сердечка превратиться в человека). "ESC" - Вам предлагается выход из игры и просмотр таблицы результатов или продолжить игру. При игре против компьютера Вам надо наперегонки выбросить все коробки.

LOST N MAZE - Тут Вам надо походить по лабиринту, поподбирать сундучки с золотом, стрелки, мешочки всякие и, собрав все, найти выход (табличка EXIT). Вначале Вы видите всю карту лабиринта, а потом она исчезает и Вы начинаете свое блуждание. Внизу отображается число и вид предметов, которые Вы подобрали. Управление: "UP" - вверх, "DOWN" - вниз, "LEFT" - влево, "RIGHT" - вправо, "5" - переход в окно отображения. Внизу находится окно отображения предметов, которые Вы можете выбрать для совершения какого-нибудь действия (помощь, оставить метку и т.д.). Когда Вы нажали "ENTER", то Вы можете выбрать при помощи клавиш "RIGHT" и "LEFT" необходимое действие и затем нажмите "ENTER". При выборе знака вопроса Вы увидите свой маршрут по лабиринту, а при выборе метки - оставите метку и т. д. При игре против компьютера Вам надо подобрать все предметы и найти выход наперегонки с компьютером. "ESC" - Вам предлагается выход из игры и просмотр таблицы результатов или продолжить игру.

TANKBATTLE - Здесь Вам надо, управляя танком, расстрелять танки противника и доты и все, что стреляет в Вас, и подобрать канистры, предметы, оставшиеся на месте дотов и еще что-нибудь и вернуться в ангар. Ниже отображаются предметы, собранные Вами и табло очков, начисленных Вам и число танков и ракет, оставшихся у Вас. За подобранные предметы Вам начисляются очки. Там также отображается шкала энергии, которая есть у Вас. Если она уменьшилась, то Вам надо вернуться в ангар, откуда Вы выехали, для подзарядки. Управление: "UP" - вверх, "DOWN" - вниз, "LEFT" - влево, "RIGHT" - вправо, "5" - произвести действие (выстрелить ракетой). При игре против компьютера Вам надо помешать вражеским танкам расстрелять Ваши доты и подобрать предметы, оставшиеся на их месте, и, в свою очередь, расстрелять вражеские доты и забрать их собственность. "ESC" - Вам предлагается выход из игры и просмотр таблицы результатов или продолжить игру.

HOT RUBBER

СМЫСЛ ИГРЫ:

Это почти полноценный и реалистичный имитатор мотоциклетных гонок класса 500. В ходе этой игры можно потренироваться в езде на мотоцикле, поучаствовать в "местных" гонках, и побороться с соперниками на звание Чемпиона Мира! Можно играть одному или вдвоем сразу.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

При запуске игры Вас просят указать тип монитора, используемого Вами (при запуске hot.bat). Затем просят указать: нужно ли Вам звуковое сопровождение или нет. Если да, то выводится сообщение о том, какая клавиша включает и выключает звук.

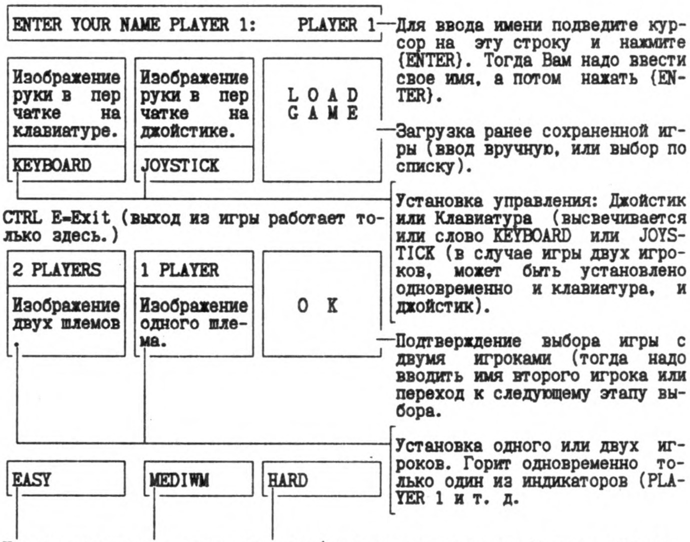
Внимание! В этой игре вместо "YES" используется "Ok". Так что вместо "Y" Вам придется нажимать "O". После выбора появляется надпись "PALACE" и через некоторое время сама заставка игры, на которой указаны данные о создателях игры. После этого

появляется строка - "Press fire when ready..." - "Нажмите {SPACE}, когда будете готовы".

После этого Вы переходите в следующее меню:

ПРИМЕЧАНИЯ:

Курсор - белая стрелка мыши. Управление: "UP" - вверх, "DOWN" - вниз, "RIGHT" - вправо, "LEFT" - влево.



ПРИМЕЧАНИЕ:

Для выбора игроков, управления, загрузки сохраненных игр, подтверждения выбора, уровня сложности Вам надо наводить курсор на малый прямоугольник, либо на любое место нужного прямоугольника нужного элемента выбора и нажимать "ENTER".

После установки параметров и нажатия "Ok" Вы попадаете в окно выбора мотоциклов. Кадр с мотоциклом состоит из двух прямоугольников-большого и малого. Если выбран тот или иной мотоцикл, то этот малый прямоугольник подсвечен. Каждый мотоцикл имеет свой цвет (красный, синий, зеленый, желтый). На старте Вы будете одеты в форму того цвета, который принадлежит выбранному Вами мотоциклу. В случае игры двух игроков Вам надо выбрать два мотоцикла, но один и тот же мотоцикл у обоих игроков не может быть установлен.

Ниже размещены две кнопки:

EXIT - Возврат в окно установки параметров.

OK - Переход к следующему этапу игры.

Затем Вы можете выбрать себе трассу, на которой у Вас будут гонки (но на гонках на Приз Чемпиона трассу выбрать нельзя, они идут в одном и том же порядке и никаких изменений в порядке следования трасс не производится). Элемент выбранной трассы мигает.

На выбор всего 12 трасс мира:

1-ASSEN	- ГОЛЛАНДИЯ	2-SILVERSTONE	- АНГЛИЯ
3 -SPA-FRANCORCHAMPS	- ГЕРМАНИЯ	4-SUZUKA	- ЯПОНИЯ
5-ANDERSTOP	- НОРВЕГИЯ	6-RIJEKA	- ЮГОСЛАВИЯ
7-LE MANS	- ФРАНЦИЯ	8-SANTA MONICA	- ИСПАНИЯ
9-HOCKENHEIM	- ГДР (УЖЕ НЕТ)	10-JARAMA	- БЕЛЬГИЯ
1-SALZBURGRING	- АВСТРИЯ	12-BRNO	- ЧЕХОСЛОВАКИЯ

Ниже размещены четыре команды:

TRAINING - Тренировка на выбранной трассе.
RACE - Гонка "местного" масштаба.
CHAMPIONCHIP - Гонка на Приз Чемпиона.
EXIT - Возврат в режим выбора мотоцикла.

При выборе трех первых вышеописанных команд происходит переход к экрану, на котором отображается 4 или 5 прямоугольников сверху вниз.

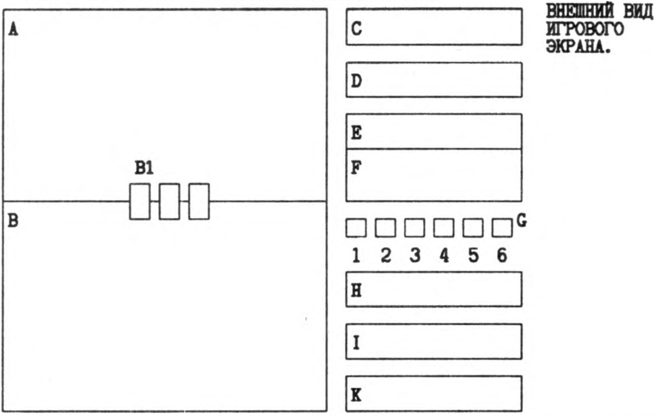
1) Элемент выбранной трассы с указанием вида гонки (тренировочная чемпионская и т. д.,

2) Изображение одного/двух мотоциклов (в случае двух игроков) с указанием номера игрока в верхней части и указанием управления в нижней части.

3) Две команды:

OK - Переход к этапу гонок.
EXIT - Возврат в режим выбора трассы и гонок.

ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ЭКРАНА:



ВНЕШНИЙ ВИД ИГРОВОГО ЭКРАНА.

A - Карта трассы (в случае одного игрока). Если же играют два игрока, то это - экран вида второго игрока.

B - Экран вида первого игрока (в случае одного игрока).

B1 - Светофор (горит только при гонках "местного" масштаба и гонках на Приз Чемпиона.

C - Индикатор скорости второго игрока.

D - Индикатор времени второго игрока.

E - Индикатор названия страны и трассы, на которой Вы сейчас находитесь.

F - Мини-карта трассы, на которой Вы сейчас находитесь с отображением

местонахождения гонщиков.

G - Индикатор участия в гонке гонщиков с указанием их цветов и номеров.

H - Индикатор лучшего результата времени прохождения текущего круга текущей гонки.

I - Индикатор скорости первого игрока.

K - Индикатор времени первого игрока.

ПРИМЕЧАНИЯ:

Если во время гонки мигают индикаторы G, то это значит, что те гонщики, чьи индикаторы цвета горят, борются друг с другом за прорыв вперед.

При гонках "местного" масштаба Вам предлагается квалификационный заезд. В случае выбора квалификационного заезда надо проехать один круг, для того, чтобы определить свое место при старте. При этом на экране вида первого игрока горит надпись "QUALITY" - "Квалификация". Если же Вы отказались от него, то Вы стартуете с шестого места. После квалификационного заезда Вы можете увидеть номер, под которым Вы пришли к финишу. Затем Вы видите место старта сверху. После нажатия "SPACE" Вы начинаете гонку. Надо проехать 3 круга. После гонки Вы можете увидеть номер, под которым Вы пришли к финишу. После этого Вы видите таблицу результатов четырех лучших гонщиков. После нажатия "SPACE" - возврат в меню выбора гонок.

При гонках на Приз Чемпиона Вам предлагается квалификационный заезд. В случае выбора квалификационного заезда надо проехать один круг, для того, чтобы определить свое место при старте. При этом на экране вида первого игрока горит надпись "QUALITY" - "Квалификация". Если же Вы отказались от него, то Вы стартуете с шестого места. После квалификационного заезда Вы можете увидеть номер, под которым Вы пришли к финишу. Затем Вы видите место старта сверху. После нажатия "SPACE" Вы начинаете гонку. Надо проехать 3 круга. После гоночного заезда Вы можете увидеть номер, под которым Вы пришли к финишу. После этого Вы видите таблицу результатов четырех лучших гонщиков. После нажатия "SPACE" Вы видите таблицу результатов Чемпионской Гонки. Затем Вас запрашивают "SAVE GAME?" - "Сохранить игру?". В случае положительного ответа Вам надо ввести имя файла, где Вы хотите сохранить игру. Затем - переход к следующей трассе. После нажатия "SPACE" - возврат в меню выбора гонок.

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ:

Для первого игрока:

"UP"	- Увеличить скорость.
"DOWN"	- Уменьшить скорость.
"RIGHT"	- Поворот вправо.
"LEFT"	- Поворот влево.

Для второго игрока:

"E"	- Увеличить скорость.
"X"	- Уменьшить скорость.
"D"	- Поворот вправо.
"A"	- Поворот влево.
"P"	- Пауза.
"F4"	- Звук включить/выключить (в случае выбора звука).
"ESC"	- выход из игры и возврат в окно выбора трассы.
"CTRL"+"E"	- выход из игры (работает только в экране установки параметров игры)

HYPERSPEED

Рано утром, на орбитальной базе недалеко от Земли, в одной из кают раздалась сирена вызова ансибла. Не выспавшийся после веселой вечеринки Коммандер, проклиная все на свете, потащился в радиорубку ансибла. Но увидев, кто его вызвал, Коммандер сразу забыл про вечеринку и приятные воспоминания, связанные с ней и вытянулся навытяжку. Ведь вызвал его не кто иной, как Президент планеты Земля вместе со своим доверенным секретарем...

Секретарь: Доброе утро, Коммандер. У меня есть задание для Вас, требующее безотлагательного и скорейшего исполнения. Я верю, что Ваша миссия закончится хорошо.

Президент: Как Вы знаете, Земля была разрушена экологическими бедствиями в течение столетий из-за неблагоприятной экологической обстановки. Наши лидеры решили послать космические транспорты с населением Земли на борту в новые миры, где человечество сможет начать новую и более лучшую жизнь.

Секретарь:Мы послали колонизационные космолеты в различные звездные системы. Нам нужно, чтобы Вы выбрали одну из этих систем, исследовали эту систему и приготовили ее для посадки кораблей. Чтобы выжить, колонии будут нужны полезные ископаемые. Вы должны занять каждую шахту из новых миров, или найти профессию, относящуюся к тем шахтам, где будут разумные "Чужие".

Президент: В заключение: Вы должны заключать союзы с дружественными "Чужими" и уничтожать с наименьшими потерями опасных и враждебных "Чужих". Сейчас Вам присваивается официальный статус посла, с широкими полномочиями для объявления войны для устранения возможных препятствий в интересах Земли.

Секретарь: Как только все полезные ресурсы и особенности планет будут исследованы, вызывайте колонизационный космолет. Он придет к планете, которую Вы выберете, сядет там и оснует колонию. Но запасы энергии колонизационного космолета небезграничны. Если Вы будете долго возиться с основанием и укреплением колонии, то многие колонисты могут погибнуть или умереть. Если Вы потратите еще больше времени, то вся колония вымрет. Теперь прочтите доклад о космолете, который дается Вам для выполнения миссии:

Дальше идет доклад описания космолета Коммандера, его вооружения, космической базы, вражеской техники:

1 - Здесь Вы видите космолет TrailBliser, на котором Вы будете выполнять свою миссию. Он вооружен лазером (для атаки) и лазерной пушкой (для защиты).

2 - Ваш TrailBlazer может выпустить 10 катеров, которые могут быть сконфигурированы тремя способами:

1 - Как самонаводящаяся ракета для уничтожения малых целей за кратчайшее время.

2 - Как катер KAMIKAZEZ для уничтожения тяжелых космолетов и космических баз (на борту мощный заряд взрывчатки).

3 - Как световое судно, которое может быть очень вертким и маневренным. Эффективны против полей вражеских генераторов и лазерных туррелей. Также хороши для уничтожения малых космолетов. Имеет лазер на борту.

3 - В космосе можно встретить орбитальные станции и космические базы-роботы, на которых можно заправиться, перевооружиться, взять некоторые вещи, которые потом могут использовать колонисты, или поменять их в ходе торгов с "Чужими" для получения вещей, которые можно установить на Ваш космолет.

Секретарь: Наши исследования показали, что наиболее легкой для колонизации является система Hyades. Потом, Вам дается задание колонизировать следующие

системы (в порядке возрастания сложности): Cerberus, Sassanid и Ragnarak, которая является самой последней в Вашем задании и наиболее сложной в программе колонизации.

Президент: У нас есть секретная военная информация, которую Вы можете увидеть до своего отлета. Она может помочь Вам отобрать подходящую звездную систему для выполнения Вашей задачи. Читайте дальше!

1-BroodMaster Patrol Cruiser Длина -560 м Боевая скорость -11000 км/ч Вооружение -Нейтронная вспышка Защита -Передняя лазерная турель Звездная система-Hyades Что делать -Уничтожать.	2-Cicisbed Monitor Длина -1000 м Боевая скорость -8600 км/ч Вооружение -Управляемые ракеты Защита -Две лазерные турели Звездная система-Hyades Что делать -Уничтожать.
3-Didihium Ship Длина -1500 м Боевая скорость -13000 км/ч Вооружение -Tractor Beam Звездная система-Hyades Что делать -Уничтожать.	4-Litim Rover Длина -320 м Боевая скорость -33000 км/ч Вооружение -Spihal Gun Звездная система-Hyades Что делать -Уничтожать.
5-Stentor Fighter Длина -180 м Боевая скорость -28000 км/ч Вооружение -Бластер Звездная система-Hyades Что делать -Уничтожать.	6-Athdalde Killer Ship Длина - 1700 м Боевая скорость - 13000 км/ч Вооружение - Triple Proton Pod Launchers Звездная система - Cerberus Что делать - Уничтожать.
7 - Halicot Token Fighter Длина -90 м Боевая скорость -41000 км/ч Вооружение -Легкий бластер Звездная система-Cerberus Что делать -Уничтожать.	8 - Jot Tri Battlecruiser Длина -4800 м Боевая скорость -5500 км/ч Вооружение -Homing Missiles Защита -Лазерная турель, генератор силового поля Звездная система-Cerberus Что делать -Уничтожать
9-Vence Hateship Длина -3800 м Боевая скорость -8700 км/ч Вооружение -Four Energy Disruptors Защита -Две лазерные турели, генератор силового поля Звездная система-Cerberus Что делать -Уничтожать	10-Collector Attack Boat Длина - 1800 м Боевая скорость - 15000 км/ч Вооружение - Energy Bolts Защита - Призменное силовое поле Звездная система - Sassanid Что делать - Уничтожать
11-Vorc Fighter Длина -600 м Боевая скорость -26000 км/ч Вооружение -Бластер Звездная система-Sassanid Что делать -Уничтожать	12-Zeveult Orbiter Длина -1900 м Боевая скорость -17000 км/ч Вооружение -Homing Missiles Защита -Лазерная турель Звездная система-Sassanid Что делать -Уничтожать
13-Automata Cruiser Длина -760 м Боевая скорость -9800 км/ч Вооружение -Polar Launched Plasma Darts Защита -Orbital Pla-	14-Blepharisma Darkboat Длина -1200 м Боевая скорость -13000 км/ч Вооружение -Neutron Spark Launcher Защита -Cloacer Звездная система-Ragnarok

tes Звездная система-Ragnarok Что делать -Уничтожать	Что делать -Уничтожать
15-Vorticella Twin Fighter Длина -190 м Боевая скорость -26000 км/ч Вооружение -Легкий бластер Звездная система-Ragnarok Что делать -Уничтожать	

Президент: Удачи, Коммандер. Вся Земля надеется на Вас...

Описание игры:

Вначале задается вопрос о наличии у Вас мыши (ДА/НЕТ), потом джойстика (ДА/НЕТ), тип экрана, тип звуковой платы, затем пробегает три кадра-заставки - рекламы Microprose и появляется заставка игры. После этого появляется сетчатый экран, и из нижнего левого угла появляется человек в комбинезоне. Затем сетчатый экран загорается и показывает двух людей, одного, седого-в халате (Президент), другого, черноволосого (секретарь)-в комбинезоне. Дальше-Вы уже прочитали выше, если при запуске игры ничего не нажимали и просмотрели информационный ролик. Кстати, если нажать "ENTER" в любом месте, то Вы попадете сразу в кабину космолета. Если же при просмотре разговора Коммандера с Президентом и Секретарем нажимать "SPACE", то Вы будете досрочно переходить к следующему кадру. "PAUSE/BREAK"-пауза (если Вы хотите что-то рассмотреть получше), любая клавиша-выход из паузы. Потом, после просмотра информации сетчатый экран гаснет и последовательно показываются кадры прохода Коммандера к космолету TrailBlazer и выхода последнего в космос. Затем Вы попадаете в рубку космолета TrailBlazer. Если ничего не нажимать (если не хотите ждать, жмите {SPACE} и попадете в меню), то Вы увидите информацию об создателях игры. Потом Вы увидите меню:

```
GAME OPTIONS - ОПЦИИ ИГРЫ
    ENTER NEW CLASTER - ВВЕСТИ НОВУЮ СИСТЕМУ
       SELECT CLASTER.
         HYADES     ┐
         CERBERUS   ├ ВВОД ИМЕНИ ВЫБРАННОЙ  ВАМИ ЗВЕЗДНОЙ СИСТЕМЫ  (РА-
         SASSANID   │ БОТА В НЕЙ, ПРОСМОТР КОСМОЛЕТОВ ЭТОЙ СИСТЕМЫ И Т.
         RAGNAROK   ┘ Д.
    LOAD SAVED GAME - ЗАГРУЗИТЬ СОХРАНЕННУЮ ИГРУ
    PRACTICE COMBAT - HYADES - ВОЕННАЯ ПРАКТИКА - (НАЗВАНИЕ СИСТЕМЫ)
       SELECT ALIEN
         BROODMASTER ┐
         CICIBED     │
         DIDINIUM    │
         FEL         ├ ВЫБОР ТИПОВ КОСМОЛЕТОВ,  ЧТОБЫ ПОПРАКТИКОВАТЬСЯ В
         LUTIN       │ ИХ УНИЧТОЖЕНИЯ
         STENTOR     ┘
    VIEW STARSHIPS - HYADES - ПОСМОТРЕТЬ КОРАБЛИ - (НАЗВАНИЕ СИСТЕМЫ)

    ПРОСМОТР ВСЕХ ТИПОВ КОСМОЛЕТОВ, КОТОРЫЕ ЕСТЬ В ВЫБРАННОЙ СИСТЕМЕ.
```

Описание управления (клавиатура, джойстик, мышь):

ГЛАВНАЯ КАБИНА:

Статус колонии	"C"
Отсек двигателей	"E"
Звездная карта Навигатора	"N"
Запуск зонда	"P"
Переход в режим гиперперехода	"S"
Переход в следующую кабину	"Space Bar"

ЗВЕЗДНАЯ КАРТА НАВИГАТОРА:

Информация	"I"
Выбрать следующую звездную систему	">", Джойстик-клавиша 1, ЛК "мыши"
Выбрать предыдущую звездную систему	"<", Джойстик-клавиша 2, ПК "мыши"
Увеличить (звездную карту)	"Z"
Уменьшить (звездную карту)	"X"
Вращение звездной карты	Клавиши курсора, джойстик, мышь
Домой	"H"
Переход в режим гиперперехода	"S"
Возврат в главную кабину	"Escape"

ПРИМЕЧАНИЯ К ЗВЕЗДНОЙ КАРТЕ НАВИГАТОРА:

Зеленый квадратик - своя база
Красный - выбранная планета
Серый - Ваш звездолет

ИНФОРМАЦИЯ:

Выбрать планету	"<", ">", клавиши курсора, джойстик, мышь
Планеты с шахтами	"M", Джойстик-клавиша 1, Левая кнопка мыши
Возврат к звездной карте	"Esc", Джойстик-клавиша 2, Правая кнопка мыши

ПРИМЕЧАНИЯ К ИНФОРМАЦИИ:

Клавиша I работает, если Вы рядом у нужной системы.

КОНТРОЛЬ УПРАВЛЕНИЯ ПОЛЕТОМ:

Увеличить скорость	"+"
Уменьшить скорость	"-"
Максимальная мощность	Shift+"+"
Отключение двигателей	Shift+"-"
Установка скорости цели	"M"
Вернуться в катер (в полете)	"R"

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ УПРАВЛЕНИЕ:

Установка графического разрешения	"Alt/D"
Центровка джойстика	"Alt/J"
Сохранить игру	"Alt/G"
Загрузить игру	"Alt/L"
Выход из игры	"Alt/Q"

ОРУЖИЕ И ЗАЩИТА:

Главная пушка	"ENTER", Джойстик-клавиша 1, левая кнопка мыши
Бластер (на турели)	"ENTER", Джойстик-клавиша 1, левая кнопка мыши
Легкий катер	"F"
Катер с взрывчаткой	"K"
Самонаводящиеся ракеты	"G" (только при захвате цели!)
Поменять цель	"T"
Увеличить охват радара	"Z"
Уменьшить охват радара	"X"

Отсек двигателей "E"

Смертельный гиперпереход (со сбросом деталей двигателя, если обычный гиперпереход не работает.) "Alt/S"

Выбросить груз (в случае нападения пиратов) "J"

Выход из отсека "Shift/Escape"

Возврат в главную кабину "Space" (Если Вы находитесь в кабине катера со взрывчаткой, то она будет переключать Вас из кабины этого катера в главную кабину, верхнюю кабину).

ПРИМЕЧАНИЯ К ОРУЖИЮ И ЗАЩИТЕ:

Защита срабатывает, если вражеская техника или снаряд находятся очень близко к Вам.

РАБОТА И ТОРГОВЛЯ:

Выбор "ENTER", Джойстик-клавиша 1, Левая кнопка мыши

Переключение рычагов "SpaceBar", Джойстик-клавиша 2,

ДВИГАТЕЛЬНЫЙ ОТСЕК:

Выбор компоненты "ENTER", Джойстик-клавиша 1, Левая кнопка мыши

Выход из двигательного отсека "ESC", Джойстик-клавиша 2, Правая кнопка мыши

ПРИМЕЧАНИЯ К ДВИГАТЕЛЬНОМУ ОТСЕКУ:

Вид двигательного отсека приводится в позиции сверху. "UP", "DOWN", "LEFT", "RIGHT" - перемещение стрелки по отсеку.

В правой части экрана размещена доска с запчастями для ремонта двигателей и дискетой с данными. Если наводить стрелку на какой-нибудь предмет двигательного отсека, то в левом нижнем углу в окне можно прочитать, что это за предмет и какие функции он выполняет.

ПРИМЕЧАНИЯ К ВНЕШНЕМУ ВИДУ ГЛАВНОЙ ПАНЕЛИ И КАБИНЫ КАТЕРОВ:

Главная кабина

В середине снизу находятся несколько овальных окружностей-это радар. Справа видны два столбика - синий (уровень мощности двигателя) и красный (уровень оставшейся силовой защиты космолета). В левом верхнем углу размещены индикаторы состояния двигателей и деталей космолета (сверху вниз): генераторы, двигатель гиперперехода, бластерная турель защиты, тяговые двигатели. Если они повреждены, они высвечиваются мигающим оранжевым цветом (в отсеке двигателей повреждения высвечиваются так же). В правом верхнем-индикатор зарядки лазера (пирамидка) и индикатор состояния главной пушки. Защитное оружие работает лишь тогда, когда снаряды или корабли противника находятся очень близко к Вам.

Кабина катера-слева

Снизу размещен силуэт космолета TrailBlaser (карта повреждений). Справа снизу-зеленый (уровень энергии после залпа), синий (уровень мощности двигателя), красный (уровень оставшейся силовой защиты космолета) столбики. В центре снизу-радар. Для самонаводящихся ракет это описание недействительно.

LETHAL TENDER.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

При запуске игры Вы вначале увидите заставку "FROGGMAN" - "ЧЕЛОВЕК - ЛЯГУШКА". Нажав "ENTER", Вы перейдете к режиму просмотра заставки игры с надписью "Talk About An Unstable Currency... This Money Is REALLY THE Root Of All Devil!" - "Скажи Что-Нибудь Про Неустойчивую Валюту... Такие Деньги Действительно Являются Корнем Происхождения Всех Дъяволов!". После повторного нажатия "ENTER" Вы перейдете в главное меню:

New Game
Save Game
Load Game
Return to Game
Configure
Instructions
Story
Quit

Ниже приводятся разъяснения к каждому пункту меню:

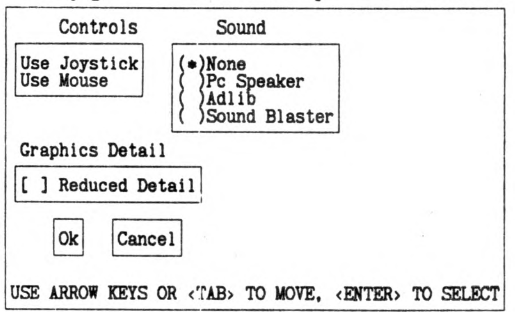
New Game - Начать новую игру. Подробности смотрите в разделе ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ.

Save Game - Сохранить игру. Вы можете сохранить не более десяти игр. В открывшемся окне Вы можете выбрать имеющееся имя и сохранить под ним или перезаписать строку EMPTY, введя новое имя.

Load Game - Загрузить игру. Вы можете загрузить одну из десяти игр по Вашему выбору. В открывшемся окне Вы можете выбрать нужное имя и несколько раз нажмите "ENTER" (два-три раза и подождите 2-3 минуты).

Return to Game - Вернуться в игру. Например, когда Вы нажали "ESC" для перехода в это меню и сохранили игру, эта команда будет как раз тем, что нужно Вам.

Configure - Установка аппаратных опций для игры. Переход в окно:



Команды Use Joystick и Use Mouse устанавливают управление в игре либо

джойстиком, либо "мышью". None, PC Speaker, Adlib, Sound Blaster - команды установки звукового сопровождения игры - Отключить весь звук; Установить звуковое сопровождение для встроенного динамика компьютера; Установить звуковое сопровождение для звуковой платы Adlib; Установить звуковое сопровождение для звуковой платы Sound Blaster.

Если Вы используете компьютер с процессором 386 и частотой 25 Мгц или ниже, то Вам надо будет установить опцию Reduced Detail, иначе возможно некорректная работа игровой программы на Вашем компьютере.

При выборе клавиши OK и нажатии "ENTER" все опции будут установлены и Вы вернетесь в главное меню. А при выборе клавиши Cancel и нажатии "ENTER" все изменения опций, которые Вы произвели, установлены не будут и Вы вернетесь в главное меню.

Некоторые команды меню могут быть затемнены и Вам никак не удастся установить на них курсор. Это значит, что эти команды в данный момент недоступны (нет соответствующего оборудования).

Для перемещения по подкомандам используйте клавиши "UP" (вверх), "DOWN" (вниз), а клавиша "ENTER" - установка опции или нажатие кнопки. "TAB" - перемещение между окнами подкоманд. Текущая подкоманда подсвечивается белым цветом, а кнопки OK и Cancel - прямоугольником - штрихом.

Instructions - Здесь приводится информация, которую Вы можете прочитать ниже в разделах: ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ЭКРАНА, ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ и УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ.

ПРИМЕЧАНИЯ:

В этом режиме Вам доступны три кнопки Prev (просмотр предыдущей страницы), Next (просмотр следующей страницы), Done (вернуться в главное меню. Перемещение между кнопками осуществляется при помощи клавиши "TAB", а фиксация кнопка - "ENTER". "UP" (вверх) и "DOWN" (вниз) - смещение текста на одну строку вверх или вниз.

Story - Американцы начинают новый день, вздрагивая в ужасе и скрежеща зубами от злости. Утренние газеты утром сообщают еще о новых фактах зверского насилия против невиновных граждан. Это дьявольская работа большинства бесчестных негодяев мира. Когда читаешь про эти ужасные происшествия, многим хочется узнать имя преступника, Thorne Devereaux.

В Военном Зале, глубоко под Белым Домом, Президент держит фотографии, полученные со спутника, в своих дрожащих руках и его опасения возрастают по мере того, как близится к концу даваемый Консультантом Национальной Безопасности, брифинг, идущий по схеме Devereaux's тотального терроризма. Высоко в горах Madre Sierra агенты Devereaux's установили лагерь за пределами города, у призрака старой шахты. Поскольку операция экспериментальная, были прорыты новые шахты, чтобы извлечь оставшиеся медь и серебро, причем нестандартными методами, не принятыми на обычных шахтах, и они построили подземный завод-изготовитель для производства невероятного взрывчатого вещества, разрабатываемым Devereaux под кодом, названным P.A.I.D. (Particle Accelerated Incinerary Device). Это вещество настолько неустойчиво, что его объем, равный размеру серебряного доллара, мог бы превратить в прах городской блок за несколько секунд.

А план Devereaux's таков: чтобы сделать это, просто нужно поместить P.A.I.D. в деньги и пустить их в обращение. Он почти завершил операцию фальшивомонетчика, где монеты и векселя-точные незаконные копии, но замаскированные таймерные бомбы. Деньги будут покрыты аэрозолем с профилактическим покрытием, которое будет разрушаться со временем. При износе покрытия возникнет контакт воздуха с

комплектом взрывчатки и произойдет взрыв. Если не остановить волну таких произвольных взрывов, то везде могут покалечиться невиновные граждане. Не только будет резня, порожденная абсолютным террором, но и люди будут бояться иметь дело с любой НАШЕЙ валютой. Вся НАША денежная система будет полностью разрушена. "Эй, приятель, храни мелочь", - будет указом смерти вместо жеста щедрости.

Этот кошмар должен быть остановлен, и есть только один человек, который может остановить Devereaux. Только одно его имя заставляет холодеть наркобаронов, террористов и преступные синдикаты во всем мире. Он - Американский герой. Что касается этого, международный герой - человек-легенда. Он - единственный человек, который делает различие между непреодолимой разницей в Войне Наркотиков и международного терроризма.

Человек-охотник, Nick Hanter!

Nick Hanter - очень ценный специалист против терроризма вместе с DEEP (Department of Elaborate Engagement Protocols), чтобы быть постоянным оружие CIA. Он очень далек от змеи эры стереотипного Вьетнама и от границы мышц Rambo-коммандос. Резюме окончательного солдата - использование интеллекта, хитрость и скорость молнии, чтобы достичь цели. Грубое усилие - только обязательный материал, нечто более, нечто персональное. Вооруженный и снаряженный наиболее подходящим оружием и оборудованием, он - мастер просачивания и перехода, знаток во всех аспектах проектирования борьбы, включая разрушение, засады, разведку и подземную войну.

Как высший агент высокопрофессиональной группы Stealth, Hanter - мастер оружия и маскировки. Его тождество трудно установить. Для его безопасности и безопасности его отборной спецгруппы были затрачены время и деньги, чтобы предохранить их от публичного опознания. Если его тождество или местоположение будут известны, это будет началом его конца.

Сохранение существования Nick Hanter'а под секретом было дорогим, но успешным. Намеренно или нет, но некоторые слухи об этом новом супер-герое и его многих воплощениях просачивались с целью скандалов в Вашингтоне. Скоро это приняло оборот до такой степени, что люди стали считать, что этот символ Hanter был вымыслом или результатом правительственного сверхактивного воображения.

Некоторые подозревали, что это было ложью, чтобы получать миллионы долларов налогоплательщика для CIA. Они едва поверили бы единственному человеку, который мог бы сделать такое заявление...но затем они не узнавали Nick Hanter'a.

Hanter постоянно перемещался, переходя от одного уровня к другому, всегда вращался в высшем свете и всегда под наиболее сложными маскировками. Он часто представлялся как дилер международного искусства, передвигаясь со своим обычным мастерством, чтобы скрыть свои долгие поездки из дома. Он был очаровательным, интеллектуальным и всегда любезным гостем. Никто не подозревал в этом тихом и необычно гостеприимном джентльмене истребителя величайших преступлений. Никто не подозревал ВАС...

Вы - Nick Hanter.

Ваша задача - просочиться через город поддельного призрака в лагерь и получить доступ к подземному комплексу Devereaux's. Вы должны найти и заблокировать основные механизмы, обрабатывая машины, расположенные на нижних уровнях комплекса. Это не будет обычной задачей, но Вы не простой оперативник.

Никто не уверен, но есть некоторое подозрение, что Вы сами можете встретиться с Thorne Devereaux. Не допустите ошибку: его господствующий террор должен быть остановлен. Срок Службы как всегда, кажется, уместился в нескольких эпизодах. Это один из их. Альтернативы нет. Или все или ничего. Удачи!

ПРИМЕЧАНИЯ:

В этом режиме Вам доступны три кнопки Prev (просмотр предыдущей страницы), Next (просмотр следующей страницы), Done (вернуться в главное меню). Перемещение между кнопками осуществляется при помощи клавиши "TAB", а фиксация - кнопка, - "ENTER". "UP" (вверх) и "DOWN" (вниз) - смещение текста на одну строку вверх или вниз.

Quit - выход в ДОС (запроса на подтверждение действия нет).

ПРИМЕЧАНИЯ:

Перемещение по меню осуществляется при помощи клавиш "RIGHT" (вправо), "LEFT" (влево), а клавиша "ENTER" - выбор. Текущая команда подсвечивается белым цветом.

Некоторые команды меню могут быть затемнены и Вам никак не удастся установить на них курсор. Например - LOAD GAME, SAVE GAME и RETURN TO GAME. Это значит, что эти команды в данный момент временно недоступны. Они будут доступными, если будут произведены какие-нибудь действия (Вы вернетесь в меню из игры, чтобы сохранить ее и т. д.).

ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ЭКРАНА:

При переходе в игру Вы начинаете играть в так называемом режиме - "ВИДЕТЬ СВОИМИ ГЛАЗАМИ". В самом начале Вам предлагается выбрать оружие и еще что-нибудь и пройти к вертолету, чтобы начать миссию. В центре экрана размещено большое обзорное окно-основной игровой экран. Внизу находятся 16 окошечек - окна указания предметов, которые есть у Вас с собой. Слева находится маленькое окошко PICK ITEM - в нем отображается предмет, который Вы можете подобрать в данный момент. Левее находится радар, показывающий место, где Вы находитесь, и местоположение как Ваше, так и вражеское (но не всегда). Еще правее находится окно DOOR OPEN - если Вы стоите у какой-нибудь двери и не можете открыть ее, то в нем отображается ключ или карточка, которые нужны для того, чтобы открыть эту дверь. Рядом находится окно WEAPON - оно отображает, какое оружие доступно Вам в данный момент (удар ногой, пистолет, гранаты, автомат). Еще правее отображены два окошка, в которых указываются Ваши физиологические данные на данный момент (пульс, давление и так далее). Слева внизу размещено окошко HEALTH. В нем можно увидеть силуэт человека с основными жизненными точками. Если на этом силуэте появились красные, темно-красные или желтые точки, то это значит, что Вы ранены и надо воспользоваться аптечкой. Справа вверху и слева вверху находятся две шкалы JAMP и FIRE-шкалы указания силы прыжка и силы удара ногой или длительности ведения огня. Вверху находится шкала с указанием сторон света и градусными метками (S - SOUTH - ЮГ, N - NORTH - СЕВЕР, W - WEST - ЗАПАД, E - EAST - ВОСТОК.). На нижней кромке основного игрового экрана размещены несколько маленьких прямоугольничков. Когда какой-нибудь из прямоугольничков горит желтым цветом, это значит, что рядом враги. Количество горящих прямоугольничков соответствует количеству врагов. Если какой-то прямоугольничек горит красным цветом, то это значит, что по Вам ведут огонь.

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ:

"SPACE", "ALT", "CTRL"	- Огонь из какого-нибудь вида оружия или удар ногой.
"UP"	- Перемещение вперед.
"DOWN", "5"	- Перемещение назад.
"RIGHT"	- Поворот вправо.

"LEFT" - Поворот влево.
"HOME" - Медленный поворот влево.
"PGUP" - Медленный поворот вправо.
"END" - Перемещение влево боком.
"PGDN" - Перемещение вправо боком.
"INS" - Прыжок.
"B" - Взорвать бомбы, находящиеся рядом с Вами или в пределах Вашей видимости.
"I", "ENTER" - Подобрать предмет или прочитать документ.
"S" - Бросить предмет
"Z" - Увеличить разрешение радара.
"X" - Уменьшить разрешение радара.
"W" - "Заморозить" радар. Информация, выдаваемая радаром, не обновляется. Применять лишь тогда, когда Вам нужен хороший вид плана места, где Вы находитесь.
"ESC" - Вернуться в главное меню или вернуться в игру после просмотра управления.
"1" - Выбрать в качестве оружия удар ногой.
"2" - Выбрать в качестве оружия пистолет.
"3" - Выбрать в качестве оружия гранаты.
"4" - Выбрать в качестве оружия автомат.
"F1" - Помощь - просмотр вышеописанного управления.

ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ:

Пройдите в оружейный склад и возьмите автомат и все автоматные магазины (3 штуки), пистолет и немного патронов к нему. Для этого подойдите к оружию так, чтобы в окне PICK ITEM появилось изображение автомата или автоматных патронов и т.д. и нажмите клавишу "I". Потом возьмите в медскладе все аптечки (10 штук). После этого можете потренироваться в стрельбе по манекенам (только из пистолета!). Затем бросьте пистолет и патроны к нему (нажмите клавишу "S" и, управляя курсором при помощи клавиш "RIGHT" и "LEFT", выберите предмет, который Вы хотите бросить и нажмите "ENTER"). В кабинете Вы можете прочитать два документа с описанием того, что Вам надо сделать при выполнении миссии. После этого пройдите к вертолету и немного подождите.

Вас высадили на крыше. Теперь Вам надо найти дверь с надписью EXIT и спуститься вниз. Найдите серую дверь, подойдите к ней вплотную и входите. Уничтожьте всех, кто там есть, и продолжите свой спуск вниз.

Тут Вы попадаете в склад. Не нужно говорить о том, что всех, кто попадется теперь на Вашем пути, надо уничтожать. Это и так уже ясно. С убитого солдата Вам лучше снять форму, чтобы враги, затруднившись с Вашим опознанием, подпустили Вас поближе, а дальше отправляйте всех в АД!!! Найдите выход из этого склада наружу. Взорвите баки с бензином у заправочной станции, перебив предварительно всех солдат, возьмите желтый ключ и еще что-нибудь в доме и на заправочной станции и подойдите к задней стенке свалки, чтобы пройти в подземный комплекс. Рядом, у выхода на поверхность, есть комната, где Вы можете прочитать разные секретные документы, в которых сообщается о различных работах, проведенных в подземельном комплексе, и где находится генератор. Найдите в ванной документ с паролем и пройдите в компьютерный отдел, выберите то, что Вам нужно, и идите в NORTH - WESTовский угол. Ткнитесь в него лицом, потом повернитесь на 180 градусов вправо и перемещайтесь боком вправо и ищите секретную дверь. Там Вам надо взять зеленый ключ, пройти в генераторный

отсек и уничтожить генератор. После этого бросьте зеленый ключ и идите к электрической комнате (серые стены). Но прежде поищите синюю карточку для прохода через электрическую комнату. Синий ключ оставьте - он понадобится для выхода на поверхность. Дальше Вам надо пройти вниз, еще глубже в подземный комплекс. Перепрыгните (нажмите клавишу "INS" и, не отпуская, нажмите клавишу "UP". При приближении к краю отпустите клавишу "INS", оставив нажатой клавишу "UP") через преграду на квадратный островок. Там Вам надо спуститься по лестнице вниз. Уничтожив там все и подобрав все, что Вам может понадобиться, вернитесь назад, туда, откуда Вы прыгнули, и спуститесь вниз. Нам надо выстрелить в каждую шахматную панель, подождать, пока шары не испустят последний голубой разряд, и бегом преодолеть опасное место. После этого, избегая соприкосновений с вращающейся панелью, пройдите в энергетический отсек. Проскользните мимо малой вращающейся панели и возьмите серый ключ. Потом Вы можете пройти в оружейный отсек (напротив энергетического отсека), взять все, что Вам нужно, вернуться в энергетический отсек и расстрелять столб. После этого спуститесь вниз, расстреляйте из автомата все панели или взорвите бомбами (оставляете бомбы на нужном месте, отходите и нажимаете клавишу "B"). Если Вам здесь удастся уничтожить все, то Вы сможете увидеть сообщение о том, что Вы все сделали и можете возвращаться. Поднимитесь по лестнице, подберите красную карточку, войдите в лифт и возвращайтесь. Перед выходом на поверхность подберите синий ключ и идите в ту дверь, рядом с которой лежал синий ключ. Дальше Вам надо вернуться на крышу. Там Вас будет ждать Devereaux. Уничтожьте его (беспрерывно расстреливайте из автомата, а если ранили, то быстренько штопайте себя и продолжайте стрельбу), стараясь перемещаться так, чтобы вертолет не попал под огонь (иначе Вам конец!!!). Уничтожив Devereaux, садитесь на вертолет и можете спокойно отдыхать...

ПРИМЕЧАНИЯ:
Данная игра требует 3,5-4,2 мегабайта на жестком диске, только VGA-монитор и компьютер с процессором 386 и оперативной памятью не меньше двух мегабайт.

MAZE CUBE

СМЫСЛ ИГРЫ:
MAZE CUBE - стратегическая игра для лиц любого возраста. Она состоит из 25 различных головоломок, отличающихся друг от друга уровнем сложности. В каждой головоломке необходимо собрать из блоков разного цвета картинку. Обычно дается от одной до пяти минут на решение головоломки, но если это время истекло, то даже после его истечения Вы можете решать головоломку (нет жесткого ограничения времени и выброса из игры при перерасходе времени, как например, в ATOMIX). Игровое поле разбито на 7 клеток по вертикали и 7 клеток по горизонтали. 48 клеток заняты блоками, а 49 клетка пуста-для обеспечения перемещения блоков.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:
Ниже приводится состав файлов, входящих в эту игру:
MC.EXE - Главная программа игры MAZE CUBE (запускающая).
MCSTART.DAT - Файл планов головоломок при старте.
MCEND.DAT - Файл планов головоломок при полной сборке головоломки.
MCBEST.DAT - Файл лучших результатов при решении головоломки (для каждой-отдельно).

MCSCR.SCR - Файл таблицы лучших результатов для каждого класса. Если его нет, то он будет создан при первом запуске игры.
README.EXE - Файл помощи. "UP", "DOWN" - перелистывание страниц, "ESC" - выход.
MCM.EXE - Генератор создания собственных головоломок. Смотрите описание этого генератора ниже.

При запуске игры Вы увидите заставку игры слева и следующее меню справа:

```
PLAY PUZZLE  01  (1-99)      НОМЕР ГОЛОВОЛОМКИ ИГРЫ    01 (1-99)      1
 EXIT GAME   N   (Y/N)        ВЫХОД ИЗ ИГРЫ            N  (Y/N)       2
SKILL / FUN  S   (S/F)       МАСТЕРСТВО/ЗАБАВА         S  (S/F)       3
 SOUNDS ON   Y   (Y/N)        ЗВУК ЕСТЬ/НЕТ            Y  (Y/N)       4
INSTRUCTIONS N   (Y/N)    -  ИНСТРУКЦИИ                N  (Y/N)       5
RESET SCORE  N   (Y/N)       ПЕРЕЗАГРУЗКА РЕЗУЛЬТАТОВ  N  (Y/N)       6
 AUTO PLAY   N   (Y/N)        АВТО-ИГРА                N  (Y/N)       7
TOP SCORERS  N   (Y/N)       ТАБЛИЦА РЕЗУЛЬТАТОВ       N  (Y/N)       8
TYPE VALUE & PRESS ENTER     НАЖМИТЕ БУКВУ В СКОБКАХ И НАЖМИТЕ ENTER  9
```

1 - Выбор номера головоломки (номер головоломки совпадает с номером уровня). Можно выбрать от 1-ой до 99-ой головоломки. В стандартный комплект входят 25 головоломок, а головоломки с 26-ой по 99-ой - те головоломки, которые сделаны Вами или кем-нибудь другим. По умолчанию устанавливается 01-ая головоломка. Если Вы уже решили какую-нибудь головоломку, то там отображается номер следующей головоломки, которую Вы будете решать.
2 - Выход из игры. При установке Y (YES) Вы выйдете из игры. По умолчанию устанавливается N (NO)-не выходить.
3 - Если установлен параметр S (SKILL), то Вы можете контролировать все перемещения блоков головоломок. Но если установлен параметр F (FUN), то Вы можете контролировать только пять перемещений блоков головоломки. На шестом перемещении два блока случайным образом меняют свои позиции, усложняя задачу сборки картинки. Но если два блока стоят на положенных местах (в соответствии с картинкой), то эти блоки местами не меняются! По умолчанию устанавливается S.
4 - Установка и отключение звука. Звучит сигнал, когда происходит смена мест блоков при игре с параметром F (FUN) или когда нажата не та клавиша (не являющаяся клавишей управления). По умолчанию устанавливается Y (YES).
5 - Вывод на экран инструкции (7 страниц) при установке Y (YES). В инструкции Вы можете пользоваться клавишами "UP" и "DOWN" для переключения страниц и клавишей "ESC" для начала игры. По умолчанию устанавливается N.
6 - Перезагрузка заполнения лучшего результата для этого уровня, который сейчас установлен при установке Y (YES). По умолчанию устанавливается N.
7 - Если установить Y (YES) то Вы сможете проиграть заново все перемещения в Вашей самой лучшей игре этого уровня. Эта возможность хороша для повышения Вашего мастерства и умения владеть стратегией. По умолчанию устанавливается N.
8 - При установке Y (YES) - вывод таблицы с лучшими результатами игроков с указанием их скорости, адреса и даты достижения лучшего результата. В таблице Вы можете пользоваться клавишами "UP" и "DOWN" для переключения страниц и клавишей "ESC" для начала игры. Занесение в таблицу производится лишь тогда, когда в процессе игры Вы достигнете результата, лучшего, чем у десятого игрока в таблице. Тогда Вам надо ввести свое имя. Для того, чтобы указать другие данные (город и так далее), Вам придется стать зарегистрированным пользователем. Адрес связи с автором программы можно посмотреть ниже:

CHARLES A. SPENCE
14 MOOLAN ROAD
TERREY HILS NSW
AUSTRALIA. 2084.

По умолчанию устанавливается N (NO).

9 - Инструктаж по заполнению таблицы.

При задании параметров Вы можете пользоваться следующими клавишами:

"RIGHT", "LEFT" - перемещение вправо-влево в окошечке.
"ESC" - согласиться со всеми параметрами и сразу начать игру. Также ею можно воспользоваться, если Вы изменили какой-нибудь параметр и не хотите менять другие. Тогда Вы тоже сразу начинаете игру. В самой игре - возврат в меню.
"ENTER" - переход к следующему параметров. При установке всех параметров-начало игры.

Когда Вы начинаете игру, Вы можете видеть следующий игровой экран:

Слева - окно с указанием номера головоломки и класса игры (SKILL/FUN) и изображением картинки, которую надо собрать. Справа - основное игровое поле, на котором размещены блоки разных цветов. Ниже находится строка с указанием числом перемещений, которое Вы произвели, указанием клавиш выхода и помощи и указанием лучшего результата.

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ:

"UP", "DOWN" - Перемещение блока вверх-вниз.
"RIGHT", "LEFT" - Перемещение блока вправо-влево.
"ESC" - Возврат в меню.
"F1" - Помощь.

СТРАТЕГИЯ:

Вы хотите добиться лучшего результата? Если так, то Вам надо задавать самому себе следующие вопросы:
Что я передвину первым и куда?
Где я буду действовать - в середине или по краям?
Как я буду перемещать блоки - поодиночке или группой?
С какого первого угла я начну и буду ли собирать по диагонали?
Каким блоком какого цвета я буду пользоваться, чтобы закончить сборку?

Когда Вы решите все 25 головоломок, Вы можете создать Вашу собственную головоломку при помощи генератора головоломок, входящего в состав игры. Сделайте собственную версию своей головоломки и вызовите на соревнование кого-нибудь из Вашей семьи или из Ваших друзей.

ОПИСАНИЕ ГЕНЕРАТОРА ГОЛОВОЛОМОК:

Программа MCM (MAZE CUBE MAINTENANCE)-программа, предназначенная для быстрого и легкого создания головоломок, которые потом можно будет добавить в игру MAZE CUBE. Кроме 25-ти головоломок, входящих в комплект игры, Вы можете добавить к игре головоломки под номерами от 26-ти до 99-ти, или создать игру, где все головоломки - Вашего изготовления.

Для создания головоломки Вам надо сначала создать стартовую картинку Вашей головоломки, а потом, конечную картинку. Генератор имеет следующие опции (см. МЕНЮ):

С (CREATE) - Создать новую головоломку.

Стартовая позиция головоломки - MCSTART.DAT
Финишная позиция головоломки - MCEND.DAT
Таблица результатов - MCSCR.SCR

Для создания игры с новой головоломкой сделайте резервную копию. Вы можете использовать файлы, имена которых приведены ниже для своего использования. После того, как сделаны стартовая и конечная картинки головоломки, Вы можете играть в MAZE CUBE со своей собственной головоломкой. Вам надо будет сделать резервную копию для избежания уничтожения режима АВТО-ИГРЫ, ТАБЛИЦЫ РЕЗУЛЬТАТОВ и файлов КАРТИНОК в результате работы в генераторе. Если Вы использовали другие имена для сохранения Вашей работы в генераторе, то Вам придется запускать игру так:

MC YOURSTARTNAME YOURENDNAME YOURSCOREBOARDNAME

МС ИМЯ ВАШЕГО ФАЙЛА СО СТАРТОВОЙ КАРТИНКОЙ ГОЛОВОЛОМКИ "ПРОБЕЛ"
ИМЯ ВАШЕГО ФАЙЛА С КОНЕЧНОЙ КАРТИНКОЙ ГОЛОВОЛОМКИ "ПРОБЕЛ"
ИМЯ ВАШЕГО ФАЙЛА С ТАБЛИЦЕЙ РЕЗУЛЬТАТОВ "ENTER"

Ниже приводятся последовательности создания головоломки и ее тестирования:

1) Наберите МСМ в командной строке и нажмите "ENTER".
2) Выберите букву С, нажмите ее и затем "ENTER".
3) Укажите имя файла, где будет храниться стартовая позиции и нажмите "ENTER".
4) Наберите буквы, соответствующие данным 7 цветам/символам для первой строки.
5) Повторите этап 4 для строк 2-7.
6) Повторите шаги 2-5 для конечной картинки (ИЗМЕНИТЕ ИМЯ ФАЙЛА!).
7) Выберите F и нажмите "ENTER".
8) Наберите МС в командной строке и нажмите "ENTER".
9) Начните игру с номером той головоломки, которую Вы сделали для проверки правильного создания головоломки и соответствия цветов и количества блоков на стартовой и конечной картинках.
10) Если Вы сделали ошибку, то выйдите из игры, наберите МСМ в командной строке и нажмите "ENTER".
11) Выберите М (для модификации) и нажмите "ENTER".
12) Введите имя файла с картинкой, который Вы хотите модифицировать.
13) Введите номер головоломки, которую Вы хотите модифицировать. ЗАПРЕЩАЕТСЯ МОДИФИЦИРОВАТЬ ГОЛОВОЛОМКИ С НОМЕРАМИ С 1 ПО 25 НА ДИСТРИБУТИВНОМ ДИСКЕ!
14) На экране будут показаны все текущие данные по головоломке (ее изображение) ее текущие данные теперь будут показываться в верхней половине экрана. В нижней половине экрана для Вас будет показываться первая колонка для модификации.
15) Переместите курсор вдоль в нужную точку и откорректируйте данные. Когда колонка будет откорректирована, нажмите "ENTER".
16) Повторите шаг 15 для строк 2-7.
17) Повторите шаги 7-9, пока Вы не закончите со своей новой головоломкой.

Используйте функцию подкачки (SWAP), когда Вы хотите добавить уровни в набор. Эта опция позволит Вам задать последовательность уровней головоломок Вашего комплекта от наиболее легкой до самой жесткой.

M (MODIFY) - Модифицировать существующую головоломку.

Здесь Вам надо будет использовать информацию, описанную выше.

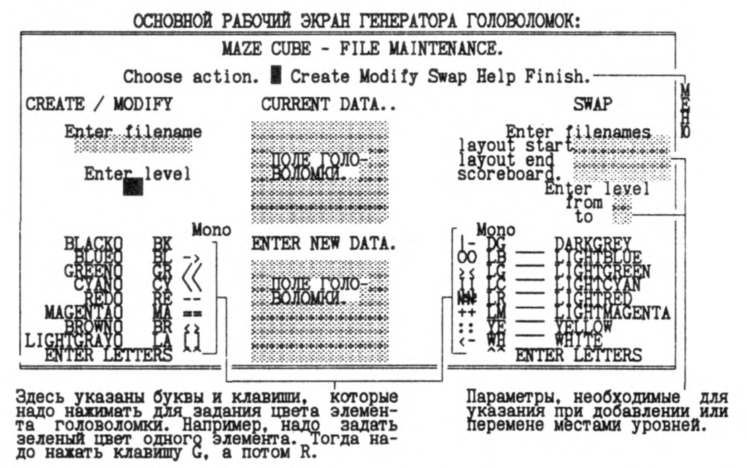
S (SWAP) - Поменять два существующих номера головоломок местами.

H (HELP) - Помощь.

Ее текст Вы можете прочитать выше, в разделе C (CREATE). "UP", "DOWN" - перемещение между страницами. "ESC" - выход в основной экран.

F (FINISH) - выход из программы.

Для выбора какой-нибудь опции нажмите первую букву опции, соответствующую ей и затем нажмите "ENTER". Перед работой с генератором сделайте резервную копию игры!



█ - это знак поля, в котором надо указывать параметры для работы генератора, указывать знак цвета элемента головоломки и т. д.

MOON PATROL

Смысл игры:

Вы находитесь на Луне. Ваша задача - патрулировать на военном вездеходе участок дороги между двумя лунными куполами-станциями. У Вас есть ракетная установка вертикального залпа и пушка для стрельбы по направлению движения. По дороге Вам надо перепрыгивать ямы, кочки, мины, расстреливать роботов-птиц, кочки и т. д. Всего-26 уровней (от A до Z). Попутно можно выучить английский алфавит (если захотите или сможете добраться до конца). Всего у Вас три вездехода. При уничтожении всех вездеходов Вы начинаете сначала, или с определенного ключевого уровня, который Вы успели пройти к этому времени.

Описание игры:

При запуске игры Вы можете увидеть четырехцветную картинку с изображением вездехода на фоне Лунной станции. Внизу находится строка **"F1-Game F2-Option screen" - "F1-Начать игру F2-Перейти в меню".**

При нажатии F1 Вы попадаете в игру.

В левом верхнем углу размещаются строки (сверху вниз): высший результат, результат первого игрока, результат второго игрока (в случае игры вдвоем). В середине наверху отображается лента уровней и время, затраченное на прохождение участка. В правом верхнем - количество оставшихся у Вас вездеходов.

При нажатии F2 Вы попадаете в главное меню:

KEY ACTION TO EFFECT
F1 - START A GAME WITH (1/2) PLAYER/S
F2 - RETURN TO THIS SCREEN
F3 - SELECT NUMBER OF PLAYERS
F5 - SELECT LEVEL OR DIFFICALTY
P - PAUSE OR RESUME A GAME
X - JOYSTICK CALIBRATION
C - KEYBOARD ASSIGMENT
F7 - SELECT JOYSTICK OR KEYBOARD
F8 - SELECT COLOR OR MONOCHROME
F9 - ROLL THE WHOLE SCREEN LEFT
F10 - ROLL THE WHOLE SCREEN RIGHT

LEVEL (BEGINNER/CHAMPION) SOUND (ENABLED/DISABLED)
INPUT (JOYSTICK/KEYBOARD) VIDEO (COLOR/MONOCHROME)

Две последние строчки меню отображают параметры игры.

Перевод меню:

Клавиши управления
F1 - начать игру с (1/2) игроком/ами
F2 - вернуться в это меню
F3 - выбрать число игроков
F5 - выбрать класс или сложность
P - пауза или вернуться в игру
X - калибровка джойстика
C - установка управления клавиатуры
F7 - выбор джойстика или клавиатуры
F8 - установить цветной или монохромный дисплей
F9 - прокрутка экрана влево
F10 - прокрутка экрана вправо

КЛАСС (новичок/чемпион) ЗВУК (включен/выключен)
УПРАВЛЕНИЕ (джойстик/клавиатура) ДИСПЛЕЙ (цветной/монохромный)

Управление в игре:

"UP" - прыжок вездехода
"RIGHT" - увеличить скорость
"LEFT" - уменьшить скорость
"SPACE" - огонь из ракетной установки вверх и пушки по направлению движения
"F2" - вернуться в вышеописанное меню

"P" - пауза или возврат из паузы в игру.

ROCKFORD.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

При запуске игры Вы вначале увидите запрос "Have you the joystick? Press Y or N "- Есть ли у Вас джойстик? Нажмите Y (да, джойстик есть), или N (нет у меня никакого джойстика).

После этого Вы увидите заставку самой игры. Если ничего не нажимать, то Вы сможете увидеть ролик из трех кадров. Первый и второй кадры-информация о фирме, создателях программы и тому подобное. Третий кадр - описание того, что надо делать в игре и описание управления в игре (подробнее смотрите ниже разделы: Ваши ДЕЙСТВИЯ В ИГРЕ и УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ). Если Вы не хотите тратить время на просмотр ролика, то, начиная с заставки игры, при каждой смене кадра нажимайте "ENTER" для быстрого перехода к следующему кадру.

Закончив просмотр этого ролика, Вы переходите в режим выбора одного персонажа из пяти, которым Вы будете управлять, вместе с территорией, на которой он будет действовать. Ниже приводится описание каждого из персонажей вместе с территорией, на которой они действуют:

Человек в тропическом костюме - в джунглях.
Повар с половинкой яблока - в рае для обжор.
Бравый ковбой - в прериях.
Космонавт в скафандре - в космосе.
Мумия, спеленутая бинтами, - в подземном мире.

Управляя белым прямоугольником - курсором при помощи клавиш "RIGHT" (вправо) и "LEFT" (влево), выберите нужного персонажа и нажмите "ENTER". Потом появится табличка "LOADING" - "ЗАГРУЖАЕТСЯ" и Вы начнете игру.

ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ЭКРАНА:

В верхней части экрана слева отображается количество предметов, которое надо подобрать, чтобы открылась дверь перехода на следующий уровень. При подборе единицы предмета это число убывает на единицу. Правее отображаются очки, начисленные Вам. Еще правее показывается время, отведенное Вам для прохождения уровня, на котором Вы сейчас находитесь. Вся остальная часть экрана-игровое поле.

ВАШИ ДЕЙСТВИЯ В ИГРЕ:

Вам нужно подбирать все предметы, которые можно подобрать (деньги, золото и т. д.). Нужно избегать всех двигающихся и летающих существ или предметов - они могут убить Вас. Помните, времени у Вас мало и лучше всего подобрать нормативное количество предметов и уже спешить к двери для перехода на следующий уровень. А если время позволяет, то подбирать еще предметы, чтобы заработать очки. Следующий уровень будет отличаться от предыдущего более высоким уровнем сложности и другой конфигурацией расстановки объектов обстановки. Количество уровней для каждого персонажа велико - около сотни.

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ:

"DOWN" - Переместить персонажа вниз.

"UP" - Переместить персонажа вверх.
"RIGHT" - Переместить персонажа вправо.
"LEFT" - Переместить персонажа влево.
"RIGHT"+"SPACE" "LEFT"+"SPACE" "DOWN"+"SPACE" "UP"+"SPACE" - При атаке враждебного существа оттолкнет его, спасая тем самым жизнь Вашего персонажа. Но на
это нужен определенный навык.
"ESC" - Пауза в игре.
"B" - Установить цвет фона (для лучшего различения деталей). Здесь в появившемся окне надо указать номер цвета фона, который Вы хотите установить (от 0 до 15 и затем нажать "ENTER" для установки цвета).
"S" - Включить / отключить звук.
"Q" - Выйти из игры (задается запрос на выполнение действия).
"R" - Перезагрузить игру и начать все заново.
"F1" - Помощь. В маленьком окошке показывается управление, приведенное выше, которое выделено жирным шрифтом.

SIEGE

1. Запуск игры

Если Вы играете с мышью, кликайте на командных окнах или на словах в меню. Если же Вы используете только клавиатуру, просто нажмите на кнопку с буквой, изображенной на окне или с первой буквой слова из меню.

2. Игровая среда

В былые времена в королевстве Мисор (Misor) лесные эльфы и люди жили в мире и процветании. Каждую ночь в залах дворца Элисса (Elissa) устраивались банкеты. Но вот до дворца дошла весть о нападениях орков и гоблинов, об убитых крестьянах, ограбленных деревнях и уничтоженных заставах!

Карлики (Dwarves, не путать с гномами - Gnomes) вышли из Рудников Дорака (Mines of Dorak), чтобы изгнать армии Тьмы через перевал Темного Ветра (Darkwind Pass) обратно в горы Хребет Демона (Demonspine).

Увы, безрезультатно. Начались осады. Крепость высокой Скалы (Highrock Fortess) и Форт Нейр (Fort Neir) пали! Враги подошли к обреченному замку Элисса...

3. Учебный бой

Ни в коем случае не умаляя Ваших блестящих полководческих талантов, я тем не менее советую Вам сначала немного наловчиться драться, а уж потом предать врагов королевства справедливой каре. Однако начать всегда хочется побыстрее (и не пытайтесь меня переубедить, все равно не поверю - сам такой). Поэтому предлагаю совместить приятное с полезным и провести учебный бой. Это позволит Вам наиболее быстро освоиться с определенными маневрами, необходимыми для игры "ОСАДА".

<u>Предыстория.</u>

Сценарий учебного боя описывает один из многочисленных случаев, когда Форт Нейр (Fort Neir) переходил из рук в руки. Ситуация такова: В ранней стадии войны, еще до того, как ее стали называть войной, орки спустились с северной стороны горной цепи Хребет Демона (Demonspine) и начали грабить отдаленные деревни. Генерал Пуркар (Purkar) приказал большинству своих войск в Форте Нейр встретить нашествие в лесу, где эльфы смогут действовать эффективнее всего, оставив лишь маленький контингент

людей защищать замок (тоже мне генерал называется! Эх, жаль по ходу игры нельзя с ним повстречаться, а то бы сказать ему пару ласковых...).

После ухода Пуркара не успел еще пройти день, как вторая группа орков (учитесь, как это делается!) напала на замок и разгромила оставшийся маленький отряд.

Четыре дня спустя отряд людей возвращался из нескольких лесных лагерей, где они собирали переносные мосты и штурмовые лестницы. Обнаружив, что замок захвачен, они решили утром (а почему, спрашивается, не ночью?) дать оркам бой в надежде отбить замок.

Между тем, большинство орков покинули Форт Нейр, забрав с собой почти все военные приспособления и механизмы. Оставшийся маленький контингент орков ожидал прибытие свежего гарнизона или приказа сровнять замок с землей.

Начало

Как только Вы посчитаете себя готовым начать учебный бой, выберите вспомогательное меню "Begin Playing Scenario" на главном меню. Появится перечень имеющихся сценариев. Выберите сценарий под названием "Tutor" и начните играть в качестве атакующего игрока. Когда экран станет красным, игра началась.

Не вдавайтесь в панику! Всегда, когда сценарий загружен, он начинается с паузы (paused).

Перед Вами появится главный экран. 99 % его составляет масштабная карта (МК), отображающая осаждаемый замок и поле боя вокруг него. Слева вертикальным рядом располагаются окна команд. Сверху - игровые меню: Options, Reports, Orders.

У Вас имеется уйма времени, поэтому воспользуйтесь этим временем, чтобы ознакомиться с местоположением этих команд и меню. (Их детальное объяснение будет приведено далее в этой инструкции)

Нажмите правую клавишу мыши и, не отпуская ее, передвиньтесь к краю, чтобы изучить другие части замка и его окрестности. Для этого Вы можете также использовать клавиши управления курсором. Найдите свой штаб в юго-восточном углу поле боя. Кликните "Zoom" экран (или нажмите клавишу"Z"), чтобы изменить вид поля боя.

Казармы

Теперь, когда Вы изучили замок, выберите команду "Barracks". После этого перед Вами появится экран управления казармой. Сделайте двойной клик на окошке одного из типов воинов, чтобы вызвать описание данного типа воина. Сделав еще один клик, Вы уберете описание с экрана.

Ваша первая задача - перебросить мост через ров. Изготовление и установку моста осуществлят инженеры, но сначала создайте группу воинов, которые будут защищать инженеров, потом наведите мост и атакуйте замок.

Слева от слова "Reserve" - числовой индикатор. Кликните на нем, пока он не будет показывать "х 10". Теперь кликните на окошке воинов-людей, чтобы выбрать их, потом клик на стрелке "+" и передвиньте 10 воинов из резерва в активную группу. Измените числовой индикатор на "х 1" и добавьте сержанта (кликните на окошке сержантов, затем на стрелке "+"). Вот теперь Ваши воины готовы к размещению на поле боя.

Приказы

Кликните на "Deploy". Вы вернетесь на главный экран, где Ваши воины стоят рядом с шатром - казармой. Они отмечены желтым цветом, это означает готовность для получения приказов.

Найдите часть рва, которую Вам надлежит перейти. Она обозначена четырьмя

кострами, которые видны в виде белых квадратов (как и все установленные инженерами мосты и лестницы) на экране, когда Вы переходите в режимы увеличения "Вид участка" (Area View) или "Вид замка" (Castle View). Ваши воины начнут сражение за замок с обороны участка немного к югу от района будущего моста.

Кликните на окне "Defend" (буква "D") или нажмите на клавиатуре кнопку "D". Курсор изменит свою форму с наконечника стрелы на перекрестье. Выберите район для защиты: подведите курсор к одному углу района, кликните и удерживайте левую кнопку мыши, передвиньте курсор в противоположный угол (когда будете двигать курсор, появится прямоугольник) и отпустите кнопку мыши. На несколько секунд на экране появится табличка с подтверждением получения приказа.

Теперь очередь за инженерами. Вернитесь в казармы, создайте группу из десяти человек и разместите (Deploy) их (не забудьте дать им переносные мосты).

На главном экране Вы увидите своих инженеров рядом с воинами, на этот раз желтым отмечены инженеры. (Воины еще не сдвинулись с места, потому что игра еще в состоянии паузы.) Кликните на окне "Engineer" (или нажмите "E") и сделайте прямоугольник над участком рва, отмеченным кострами. Выведите игру из состояния паузы (кликните на окне "P" или нажмите кнопку) и смотрите, как начнется самое интересное. Компьютер начнет располагать свои войска, а Ваши верные воины займут свои позиции. Спустя немного времени через ров будет переброшен мост, и между Вашими воинами и орками, вышедшими из замка, разгорится бой.

Снова включите паузу и осмотритесь. Компьютер поработал на славу: к этому времени он успел задействовать несколько разных групп.

Создайте группу из десяти лучников и дайте им команду "Атаковать". Для лучников, как и для других поражающих на расстоянии групп войск, Вам придется отметить два прямоугольника - один будет показывать район цели, по которой лучники будут стрелять, другой - район стрельбы, откуда они будут стрелять.

Первый прямоугольник обозначьте поперек прохода за крепостной стеной между юго-восточной башней и главными воротами. Второй прямоугольник обозначьте в районе, защищаемым твоими воинами. Отключите паузу.

Вы провели атаку! Компьютер может послать еще войска через главные ворота напасть на Ваших лучников, так что Вам придется создать дополнительные боевые группы для их защиты. Почаще используйте команду "Пауза".

В определенный момент Вы захотите создать группу инженеров, несущих лестницы, и послать их приготовить крепостные стены для штурма. Чтобы это сделать, создайте эту группу, затем отдайте приказ "Engineer". Рядом со стенами замка есть район, отмеченный двумя кострами. Обозначьте прямоугольник между этими кострами, и инженеры установят лестницы в этом месте.

Не забудьте подготовить войска, чтобы использовать эти лестницы сразу же, как только их установят, иначе орки их просто уничтожат.

Ну и, наконец, попробуйте воспользоваться катапультой. Для этого возьмите одну катапульту и не менее пяти инженеров и разместите их на поле боя.

Пользуясь катапультой, рассматривайте ее как поражающую на расстоянии группу войск. Выберите окно "Attack" и обозначьте прямоугольник вокруг казарм замка (здания немного к северу от того места, которое Вы избрали целью для своих стрел), потом обозначьте прямоугольник рядом с костром в поле между Вашими казармами и замком. Не забудьте защитить катапульту еще одной группой войск, потому что осажденные обязательно попытаются уничтожить ее.

Так как Вы осаждаете замок, Вам необходимо поднять над ним свой флаг. Создайте группу из трех-пяти инженеров и дайте им каждому по флагу. Разместите их на поле боя. Затем просто дайте команду "Engineer". В данном случае не надо обозначать

прямоугольником район действий - инженеры сами найдут место, куда установить флаг. Но посылать их с этим заданием можно только после того, как Ваши воины взберутся на стены и оттеснят противника с плаца в центре замка (там пока стоит флаг с черепом). В противном случае инженеры будут убиты или орки уничтожат флаги.

<u>Ваши самостоятельные действия</u>

К этому моменту Вы уже должны быть знакомы с четырьмя основными операциями:
- Создание боевых групп в казармах
- Рукопашная атака
- Атака с использованием поражающей на расстоянии группой войск (стрелки)
- Инженерные работы с инженерами

Далее Вы должны использовать оставшиеся у Вас войска и оборудование, экспериментирую с различными приказами и тактикой. Вы обнаружите, что каждый тип войска имеет свои сильные и слабые стороны. Ключ к победе в каждом из сценариев в Вашей способности использовать каждый имеющийся у Вас тип войска на полную катушку и стараться компенсировать слабые стороны одного типа войска сильными сторонами другого, создав таким образом полноценную армию.

Умелое управление сотнями разных подразделений было главной задачей бесчисленных генералов на протяжении столетий. Теперь эта задача - Ваша!

<u>Курсор</u>

В игре "Осада" курсор обычно похож на наконечник стрелы, которым Вы можете отмечать боевые группы, участки местности, командные окна и слова. В определенных случаях он меняет свою форму на перекрестье (например, когда Вы отмечаете участок боевых действий). Время от времени курсор заменяется крестом из вращающихся красных и желтых точек. Это значит, что компьютер занят каким-то отнимающим много времени делом (например, обдумывает тактику защиты осажденного замка). Прежде чем отдать своим войскам очередной приказ, Вам придется подождать, пока курсор не примет своего нормального вида. Если Вы играете на 286-ой машине, ждать Вам придется частенько.

<u>Выбор войск</u>

Один клик на изображении боевой группы превращает ее в активную группу, готовую к получению и исполнению Ваших приказов. Двойной клик вызовет информацию о типе данной группы, имеющимся оборудовании и текущих приказах. Кликнув на изображении другой группы, Вы делаете прежнюю пассивной группой, а активной станет новая.

<u>Отдание приказов</u>

Игра в "Осаду" осуществляется путем выбора войск (как было объяснено выше) и отдания им приказов. Выбрав активную группу, Вы можете отдать ей приказ, кликнув на командном окне или воспользовавшись меню "Приказы" ("Orders") в верхней строчке экрана. Вас попросят указать участок местности для выполнения приказа (Участок, куда идти, или участок, который атаковать или защищать). Если Вы используете подразделение, поражающее на расстоянии, Вас попросят указать, с какого места Вы хотите атаковать или обороняться.

Некоторые приказы, например, команда "Возвращение в казармы" (Return to Barracks), выполняются автоматически без специального указания для них месторасположения. Некоторые команды более сложные и требуют определения типа отряда для выполнения и т.д. Описание Командных окон и меню приводится детально

в соответствующих разделах

Команды, отдаваемые без уточнений

Некоторые команды не ограничиваются только определенными группами отрядов, например, команды "Масштабирование" (Zoom) и Доклад (Report). Такие команды можно использовать изменения вида проходящих битв или для получения информации по всем Вашим отрядам в одно и тоже время.

При выдаче команды "Казармы" (Barracks) Вы попадаете в казармы и происходит замена основного экрана на экран "Казармы".

Выбор меню

Выбрав меню в верней части основного экрана и нажав левую клавишу мыши, получим список, по которому может быть сделан конкретный выбор путем перемещения мыши влево, вправо, вверх и вниз. После того, как Вы сделали конкретный выбор в меню, необходимо отпустить левую клавишу мыши. Некоторые пункты меню имеют специальные экраны, как в команде "Доклады" (Reports), и другие варианты игры, как включение и выключение звука и музыки. Некоторые команды отдаются отрядам и применяются для действующих, активных групп отрядов в разделе меню (Menu Bar) все возможные выборы, которые имеются в этих меню.

Перемещение информации

Совершите перемещение на видовом экране,чтобы увидеть другую часть замка (крепости) путем нажатия и сохранения в нажатом положении правой клавиши мыши и перемещения мыши на край экрана в желаемом направлении.

Выбор участка

Выбор территории для подачи команды осуществляется путем формирования прямоугольника, который определяет ее размеры и месторасположение.

Если возникла необходимость в этом, кликните и держите в нажатом положении левую клавишу мыши на одном краю участка, после этого переместите мышь на противопожный угол участка. Появится прямоугольник на экране с выбранным участком.

Если весь участок не помещается на экране, необходимо также нажать и не отпускать правую клавишу мыши. Произойдет перемещение экрана, пока Вы не покроете всю желаемую территорию. После завершения формирования участка необходимо отпустить левую клавишу мыши

Участок может иметь различный размер - от единичного места до большой территории в замке (крепости). Большие участки легче выбирать из территориального вида (Area view) или общего вида замка (крепости), нежеле из индивидуального вида (Local View). Смотрите команду "Zoom" далее.

Приведем объяснение команд, которые Вы можете отдавать с "Командного списка" (Command Bar), который расположен в левой стороне основного экрана. Для выдачи команды Вы можете или кликнуть на его окне, или нажать его клавишу на клавиатуре.

Команда "Вперед" (Go) применяется для подачи приказа активной группе воинов направиться на определенный участок. Как только эта группа прибудет в заданный район, она будет ждать дальнейших приказов и защищать себя от возможных атак.

Команда вперед отдается активной группе войск и для ее подачи вначале необходимо кликнуть на отряде в группе войск для образования активной группы и затем выбрать окно "Вперед", найти участок, в который Вы хотите их послать и выбрать его путем образования прямоугольника.

Команда "Стоп" (Stop) позволяет аннулировать недавно выданные команды группе войск. После выдачи этой команды группа прекратит свою текущую деятельность и будет находиться на своей текущей позиции. В случае атаки группа будет защищать себя.

Для подачи команды "Стоп" кликните отряд из группы, затем выберите окно "Стоп". Группа прекратит свою деятельность и будет ожидать дальнейших приказов.

Команда "Атака" (Attack) позволяет атаковать определенную территорию с помощью активной группы войск. Имеется два вида команд: для рукопашного боя и для применения метательных снарядов.

Рукопашный бой: дать команду "Атака", выбрать желаемую группу, выбрать окно "Атака", затем обозначить прямоугольником желаемый район атаки. Группа проследует к выбранному району и сразится с любым вражеским подразделением, которое там обнаружит.

Применение метательного оружия: чтобы дать команду "Атака", выберите желаемую группу, выберите окно "Атака". Теперь обозначьте прямоугольником район для атаки, затем обозначьте прямоугольником район, с которого будет произведена атака. Группа отправится в этот район и начнет стрелять в район цели. В обоих случаях, как только район атаки будет очищен от противника, боевая группа будет защищать его до получения следующего приказа. Будьте осторожны, приказывая атаковать в рукопашную и при помощи метательного оружия один и тот же район, - Вы можете убить огнем Ваши собственные войска.

Команда "Защищать" (Defend) позволяет Вам посылать активную группу защищать определенный район от любых приближающихся вражеских подразделений. Эта команда, как команда " Атака", относится как к рукопашному бою, так и к метательному оружию.

Рукопашный бой: чтобы дать команду "Защищать", выберите желаемую группу, затем выберите окно "защищать", потом обозначьте прямоугольником желаемый район.

Метательное оружие: чтобы дать команду защищать, выберите желаемую группу и выберите окно "защищать". Теперь обозначьте прямоугольником район для защиты, потом обозначьте район, откуда Вы будете защищать. Когда враг войдет в первый район, Ваши подразделения начнут стрелять по нему из второго района.

Команда "Цель" (Target) означает "атаковать определенное вражеское подразделение" (например, катапульту), а не район. Эта команда имеет две различные функции, которые зависят от того, будет ли команда отдана группе рукопашного боя или группе с метательным оружием.

В группе рукопашного боя команда "цель" направляет эту группу найти и уничтожить конкретную вражескую единицу. Это означает, что пока намеченная цель жива и находится на поле боя, Ваша группа будет атаковать ее. Как только вражеская единица будет уничтожена или возвратится в казармы, Ваша группа тоже вернется в казармы, если Вы не дадите ее новый приказ. В случае со стрелковой группой, эта группа будет стрелять по вражеской единице, пока та будет находиться в зоне досягаемости. Как только цель уничтожена, оставшиеся в живых нападавшие вернутся в казармы, если Вы не дадите им другого приказа.

Рукопашный бой: чтобы дать команду "цель", выберите желаемую группу, выберите окно "цель" и выберите вражескую единицу в качестве цели.

Метательное оружие: чтобы дать команду "цель", выберите желаемую группу, затем выберите окно "цель". Теперь выберите в качестве цели вражескую единицу, а затем обозначьте прямоугольником район, откуда будут стрелять.

Команда "Инженер" (Engineer) дает Вашим инженерным войскам несколько особых приказов, которые могут выполнить только инженерные войска. В этом случае приказы определяются оборудованием данной группы инженеров.

Приказы для инженеров подразделяются на две главные группы: ограниченные на

местности (например, стрельба из катапульт) и неограниченные на местности (например, установка лестниц и наведение мостов).

Неограниченные на местностности: чтобы дать команду "инженер", выберите желаемую группу инженеров, затем выберите окно "инженер", затем обозначьте прямоугольником район, где Вы хотите провести инженерные работы.

Ограниченные на местности: чтобы выстрелить из катапульты или балисты, считайте данную группу инженеров за группу стрелков и смотрите раздел "Атака" выше.

Команда "Возвратиться" (Return) посылает активную группу возвратиться в ближайшие казармы для отдыха, лечения или получения новых приказов. Чтобы дать команду "Возвратиться", выберите желаемую группу, затем выберите окно "Возвратиться". Группа прекратит выполнение последних полученных приказов и вернется в казармы.

Команда "Казармы" (Barracks) переводит Вас на экран казарм. Здесь Вы можете сформировать, расформировать и реорганизовать группы войск и оборудования.

Команда "выход" (Escape) позволяет Вам отменить не до конца законченную операцию. Используйте "выход", чтобы выйти из исполняемой команды или меню. Исполняемая команда - это команда, которая не была до конца дана до того, как была выбрана команда "выход" (например, после того, как район цели для катапульты был определен, но до того, как был определен район атаки).

Команда "Хистограмма" (Histogramm) переключает графическое изображения с изображения сражающихся на графики их здоровья и энергии. Когда команда "Хистограмма" задействована и Вы смотрите игру в масштабе индивидуального обзора, маленькие двойные графики наложены на каждого сражающегося. Левый график представляет здоровье данной единицы, а правый - энергию. Оба графика сначала полные, а потом начинают опускаться по мере того, как боец теряет здоровье и энергию. Когда здоровье единицы достигает дна, она умирает (или уничтожена). Когда индикатор энергии достигает дна, боец совершенно устал. Эффект усталости выражается в менее частных атаках данной единицы. Улучшить здоровье можно только в госпитале или при посредстве волшебника, но энергия повышается всякий раз, когда боец не задействован в действии. Просматривая хистограммы, Вы можете нормально использовать все другие игровые функции.

Чтобы просмотреть хистограммы, выберите окно "Хистограмма". Чтобы вернуться к графическому изображению войск, снова выберите окно "Хистограмма".

Команда "Масштабирование" (Zoom) позволяет Вам переключаться с индивидуального вида на территориальный или на общий вид.

Когда Вы выбираете "Масштабирование", курсор заменяется перекрестьем, которое Вы можете двигать при помощи мыши, чтобы выбрать район. Кликните, когда перекрестье находится в желаемом районе.

Команда "Пауза" (Pause) останавливает время в игре, позволяя Вам разработать планы, отдать приказы. Чтобы включить паузу, выберите окно "пауза", чтобы продолжить действие, опять выберите окно "пауза".

А пока игра в состоянии паузы, Вы можете отдавать приказы Вашим войскам. Они просто не начнут выполнять их, пока Вы снова не выберете "паузу".

SPEAR OF DESTENY

..Это произошло на самом деле. Его послали добывать золотое КОПЬЕ СУДЬБЫ, талисман нацистской Германии во Второй Мировой Войне. Именно потому, что Он добыл КОПЬЕ, Великий Рейх проигал. Это было нелегко потому что, талисман,

находящийся в замке, охраняли отборные войска и нечто куда БОЛЕЕ ОПАСНОЕ в самом конце пути.

Но ОН сделал это, потому что ОН - это Вы !!!

УБЕЙТЕ ИХ ВСЕХ !!!

Итак, после Заставки Вы попадаете в меню **OPTIONS** которое состоит из 9 пунктов:

NEW GAME - начать новую игру. После этого Вам будет предложено выбрать уровень сложности:

CAN I PLAY DADDY (Можно мне поиграть, Папочка?)
DON'T HURT ME (Не бейте меня)
BRING'EM ON! (Давай сделаем их!)
I AM DEATH INCARNATE (Я смертельно опасен)

SOUND - Вкл/выкл звук и Вы можете включить музыкальную карту.

CONTROL - Выбор средств управления:

MOUSE
JOYSTICK 1
JOYSTICK 2
GAMEPAD
CUSTOMIZE (клавиатура). Здесь Вы можете изменить клавиши управления.

LOAD GAME - Ввод сохраненной игры.
SAVE GAME - Сохранение текущей игры.
CHANGE VIEW - Увеличить/уменьшить обзорный экран (полезная вещь).
VIEW SCORES - Просмотреть десятку лучших игроков.
BACK TO DEMO - Возвратиться к заставке.
QUITE - Выход в DOS.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ:

UP KEY - Двигаться вперед (курсор Вверх);
DOWN KEY - Двигаться назад (курсор Вниз);
LEFT KEY - Поворот влево (курсор Влево);
RIGHT KEY - Поворот вправо (курсор Вправо);
RUN KEY+MOVE KEYS - Бежать (нажать Shift и управлять курсорами);
FIRE - Стрелять (клавиша Spase);
OPEN - Открывать все двери (Клавиша Ctrl);
STRAFE - Смещаться вправо или влево (клавиша Alt).

ВСЕ ЭТИ КЛАВИШИ ВЫ МОЖЕТЕ ИЗМЕНИТЬ ПО СВОЕМУ УСМОТРЕНИЮ В МЕНЮ CONTROL.

F1 - Помощь.
F2 - Загрузить игру с диска.
F3 - Сохранить игру.
F5 - Изменить размер экрана.
F8 - Быстро сохранить игру.
F9 - Быстро загрузить игру.
F10 - Быстрый выход в DOS.
Esc - Выход в главное меню.

ТЕПЕРЬ О САМОЙ ИГРЕ:

Вам необходимо пройти 18 уровней огромного замка и показав по пути высочайший

уровень мастерства, ценой невероятных усилий добыть КОПЬЕ СУДЬБЫ.

Ваши ВРАГИ:

ЭСЭСОВЦЫ - в синей форме (у них можно отнять автомат).
СОЛДАТЫ - в коричневой форме (не отличаются особыми боевыми качествами).
ОФИЦЕРЫ - в белых мундирах (очень юркие).
ЗОМБИ - в серо-зеленой одежде.
СОБАКИ - вообще без одежды.
КРУТЫЕ ПАРНИ - встретятся Вам на 5, 10, 14 и 18 уровнях (Быки в майках с гранатометами и пулеметами).

По пути Вам встретятся ПАТРОНЫ (одна обойма - 8 штук), КОРОБКИ С ПУЛЕМЕТНЫМИ ЛЕНТАМИ (25 патронов), АПТЕЧКИ (25% жизни), ОКОРОКА (10% жизни), СОБАЧЬЯ ЕДА (5% жизни).

Кроме обычных дверей Вам встретятся двери (светло или темно серые) открывающиеся только ключами (желтым или голубым). Ключи чаще всего лежат в тайниках. Двери в тайники неотличимы от стен (однако чаще всего они находятся за плакатами или в нишах). Стучите стены, господа!

Чтобы победно перейти на следующий уровень Вам надо найти лифт.

Теперь об оружии: Вы начинаете игру с ножом (самодельным) и пистолетом Парабеллум с 8-ю патронами. В процессе игры Вы можете отнять у эсесовца автомат МП-40 (Шмайсер). Также Вы можете найти шестиствольный пулемет Вулкан. Верьте слову опытного игрорка - это СТРАШНОЕ оружие. Правда и патроны он жрет в бешеном темпе.

ТЕПЕРЬ НЕСКОЛЬКО ПРАКТИЧЕСКИХ СОВЕТОВ.

1. Почаще сохраняйтесь
2. Не влетайте сразу в открытую дверь
3. Не тратьте понапрасну патроны
4. Не пренебрегайте тайниками. В них могут оказаться преинтереснейшие вещи.
5. Тренируйте реакцию.

ДЛЯ САМЫХ ЛЮБОЗНАТЕЛЬНЫХ: ОПИСАНИЕ 18-ого УРОВНЯ:

При выходе из лифта перед Вами лежит пулемет (тот самый Вулкан) и несколько аптечек и ящиков с патронами. Если открыть дверь в большой зал, там будут два эсесовца и Бык с пулеметом и гранатометом. Надо, не входя в зал убить эсесовцев и сразу отойти назад, чтобы дверь не закрылась.

Подкрепитесь и немного подождите. Откройте дверь и быстро пробегите в любую зеленую дверь (поверьте слову опытного игрока: с налету эту тварь не убить). Там будет длинный коридор: в одном конце много аптечек в другом много патронов. Надо несколько раз подпитываться и подходить к двери и стрелять в немца пока не убьешь. Возьми ключ от двери и войди в нее. В конце маленького зала Вы увидите ЕГО. Возьмите КОПЬЕ СУДЬБЫ и выходите. Вы попадете в совершенно другую комнату. Убейте дракона.

Вы ПОБЕДИЛИ!!!

СМЫСЛ ИГРЫ:

Вы-Страж Порядка в звездных системах. Сейчас, как никогда, расплодилось очень много всякого отребья, которые владеют мощным оружием и терроризируют всех окружающих. Ваша задача - очистить все звездные системы, освободив их население от гнета уголовщины. У Вас есть мощный космический истребитель с лазерной установкой, силовым полем защиты и ракетами.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ:

При запуске игры Вы можете увидеть меню (см. ниже). Если ничего не нажимать, то потом Вам покажут заставку игры, а после нее - таблицу лучших результатов (если есть файл результатов), затем отображается меню и все повторяется.

ОПИСАНИЕ МЕНЮ:

K........KEYBOARD
J........JOYSTICK
M...........MOUSE
D.....DEFINE KEYS

C)URSOR.........MOVING
A)UTOCENTRE.....ON/OFF
P)ALETTE........
S)OUND..........ON/OFF

"ESC"	- START (начать игру)
"SPACE"	- EXIT (выход)
"R"	- READ SCORES (прочитать результаты)
"W"	- WRITE SCORES (записать результат)

ФУНКЦИИ КОМАНД МЕНЮ:

K........KEYBOARD - Установить управление клавиатурой. По умолчанию управление такое:

"O" - влево
"P" - вправо
"Q" - вверх
"A" - вниз
"SPACE" - огонь из лазерной пушки
"X" - увеличить скорость
"Z" - уменьшить скорость
"L" - огонь ракетами

J........JOYSTICK - Установить управление джойстиком. Потом Вас попросят откалибровать джойстик и после калибровки нажать любую клавишу.

M...........MOUSE - Установить управление мышью. После выбора этого управления Вас попросят определить три клавиши:
увеличить или уменьшить скорость, кнопка выстрела ракетами. После определения

клавиш нажмите "ESC" для возврата в меню.

D.....DEFINE KEYS - Переопределить управление. Здесь надо по порядку указать требуемые клавиши для Вашего управления, причем в правой части строки отображается название клавиши, выбранной Вами. После переопределения клавиш нажмите "ESC" для выхода в меню.

ПОЯСНЕНИЯ К НИЖНИМ ПАРАМЕТРАМ ИГРЫ:

C)URSOR.......MOVING/FIXED - Установление курсора на свободное перемещение, без фиксации / на фиксацию при захвате цели в прицел.

A)UTOCENTRE.....ON/OFF - Автоцентровка установлена/отключена. То есть, при включенной автоцентровке, если в течение некоторого времени не нажимать клавиши, положение истребителя в пространстве выравнивается автоматически.

P)ALETTE............ - Установка палитры (фон, цвета целей и так далее, всего четыре цвета). Учтите, что перестановка палитры работает не во всех звездных системах. Вообще-то в каждой звездной системе устанавливаются цвета, которые наиболее подходят для данной системы.

S)OUND..........ON/OFF - Устанавливает/отключает звук.

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ:

Смотрите управление в разделе K........KEYBOARD, но добавляется клавиша:
"ESC" - Возврат в главное меню. При нажатии этой клавиши в главном меню - выход из игры.

ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ЭКРАНА:

В верхней строке экрана отображены три тройки цифр. Левая тройка - число призовых очков, начисляемых за уничтоженную цель, правая тройка-число всех очков, заработанных Вами. Центральная тройка - курс Вашего истребителя в градусах. Центральный экран - экран обзора. В нижней части экрана размещены индикаторы. Левый крайний - показатель уровня высоты, на которой находится Ваш истребитель. Если он мигает, то Вам надо срочно подниматься вверх, иначе Вы "вспашете" землю и потеряете часть энергии на силовых щитах защиты. Рядом расположены два горизонтальных индикатора: верхний - уровень энергии для лазера (ее количество ограниченно), нижний индикатор - индикатор уровня энергии на силовых экранах Вашего истребителя. Она уменьшается при попадании в Вас снарядов, столкновения или "вспахивания" земли. Как только уровень силовой энергии кончится, Вы погибаете. Ниже этих индикаторов размещено окошко с силуэтом ракеты - количество ракет, имеющееся у Вас (оно ограничено - только одна ракета). При запуске ракеты сверху опускается перископ управления ракетой. Управление: вправо, влево, вверх, вниз. Через некоторое время ракета, не найдя цель, взрывается, а перископ ракеты убирается (уползает вверх). Правый крайний индикатор - индикатор скорости, на которой идет Ваш истребитель. Рядом с этим индикатором размещен горизонтальный индикатор-указатель топлива, оставшегося у Вас.

В центральной части - радар. В центре размещена маленькая красная точка - это Вы. Красным, зеленым и белым цветом обозначаются враги (зеленым также обозначаются

и ракеты, выпущенные по Вам).

ПРИМЕЧАНИЯ:
При Вашей гибели в игре Вы можете увидеть таблицу лучших результатов / занести свое имя в эту таблицу (при достижении рекордного количества очков) и затем Вы возвращаетесь в главное меню. Иногда, во время игры, можно, направив истребитель на красную вращающуюся призму, влететь на заправочную станцию (не все они являются Вашими станциями). Если Вы попытаетесь залететь на вражескую заправочную станцию, Вы теряете часть силовой энергии. На заправочной станции Вы можете восстановить энергию силовых щитов, лазера, заправиться и получить ракету/ы. Там можно просмотреть информацию о врагах, которые будут встречаться Вам с указанием уровня их опасности, вооружения и так далее. Можно вылететь с заправочной станции на территорию боевых действий. После очистки одной звездной системы Вы перелетаете в другую систему и все начинается заново.

ВРАГИ, ПРОТИВОДЕЙСТВУЮЩИЕ ВАМ:
Белые птицы-истребители, зеленые, красные истребители, красные танки, зеленые штанги - радиолокаторы-лазеры, постаменты, зеленые двигающиеся мины, белые танки с зенитными установками, красные двуноги (только ракета!!!), зеленые схлопывающиеся лепестки-ловушки, вращающиеся зеленые зенитки, зеленые усеченные пирамиды, трехмерные фигуры в виде перевернутой буквы V.

THE PROPHECY
ЧАСТЬ I

ХИЖИНА
Нажмите на хрустальный шар и получите нового друга PETROY. Возьмите шар (copper ball). Возьмите клещи (tonge) в камине. Откройте шкаф (cupboard) и возьмите lard и нож (knife). Идите в левую дверь и срежте ножом куст (reed).

Возьмите клок сена (straw) и используйте клещи на перилах. Получите wooden rails. Идите обратно. Положите wooden rails и straw в камин. Заходите в переднюю дверь. Возьмите ключ (key) и используйте его на черепе (skull) и Вы получите кольцо (ring). Возьмите бутылку (bottle of digitalis), tablet и seeds.

Возьмите портрет (portrait) и повесте его на крюк (hook). Используйте seeds на hideaway. Возьмите деревянную форму (wooden mold) и возвращайтесь обратно, чтобы получить котел (cauldron) и используйте knife на reed. Используйте flute для вызова летучей мыши. Дайте летучей мыши клубнику (strawberries) и она даст Вам золото (gold) и банку (jar). Используйте золото на котле и поставьте котел в камин. Вызовите летучую мышь и дайте ей банку. Используйте мышь на камине и зажгется огонь. Снимите котел с огня и используйте его на деревянной форме, получите золотой ключ (gold key). Идите в дверь которая впереди. Возьмите tablet и используйте золотой ключ на padlock и попадете в пещеры.

ПЕЩЕРЫ
Возьмите torch, planks и tibia. Используйте the torch на the hearth. Положите lard в котел и поставте котел на the hearth. Возьмите котел и идите в левую дверь. Возьмите веревку (rope) и используйте котел с маслом на the bowl.

Используйте кольцо на котле и используйте copper ball на пустой глазнице черепа. Возьмите the moon stone. Положите tibia в opening и возьмите bowl. Используйте bowl на tibia. Используйте lever. Возьмите copper ball и идите обратно направо. Используйте веревку на planks и используйте полученное на the precipice. Используйте мост.

ПЕЧАТЬ

Используйте череп и получите sun stone. Возьмите tibia и spear. Используйте tibia на the spear и используйте tibia/spear на curtain и blackberries. Используйте torch на the torch holder. Положите sunstone в seal и moonstone вставте в нишу на seal. Вызывайте летучую мышь и дайте ей blackberries. Используйте мышь на hole справа, получите ключ. Откройте ключом дверь и войдите в нее. Попытайтесь взять меч. Снимите его с крючка и используйте его на statue. Используйте trap. Используйте кольцо на copper ball и котлом вычерпайте кислоту (acid) из сундука. Нажмите на mechanism. Нажмите на солнце и на луну. Нажмите на изображение рядом с солнцем и на меч, затем на луну. Нажмите на изображение рядом с солнцем. Возьмите в нишах elixir и effigy.

Возвращайтесь обратно влево. Нажмите на чертенка посреди комнаты. Используйте котел с кислотой на seal на runes. Вставте effigy в niche. И если все сделано правильно отправляйтесь на следующий уровень.

ЧАСТЬ II

МОСТ

Идите по дороге (bridge), возмите перо (feather). Откройте сундук (chest) и используйте перо в нем. Возьмите venom и pollen. Используйте venom, pollen и elixir на котле. Используйте полученный раствор на monster. Идите по мосту и нажмите на клубнику. Возьмите меч (sword) и используйте его на rock. Поставте котел в hole и нажмите на другой hole. Пойманное существо используйте на куче золота. Отправляйтесь в башню (temple).

НАЧАЛО

Используйте venom на змее и возьмите tiara. Превратите котел при помощи кольца в шар и используйте на шаре tiara. Используйте pipe на wasp на стене. Возьмите синий камень. Используйте torch на зарослях на воротах. Используйте синий камень на wasps. Идите в башню.

ДРАКОН

Возьмите вишенки под деревом (cherries). Нажмите 5 раз на нижний свиток. Используйте голубой камень на wasp. Вызовите летучую мышь и дайте ей вишни. Используйте ее на wasp trap. Идите в раскрытую дверь.

ЧАСТЬ III

КОНЮШНЯ

Нажмите на чертенка. Нажмите на mechanism слева от двери с мечом. Нажмите на лук, затем на животное, затем на котел, затем на ногу 1, 2. Используйте lever и заходите в дверь 3, 4. Нажмите на mechanism и возьмите vial. Нажмите 1, 3 и 4 и используйте lever.

Идите в открывшийся проход.

ОПЕКУН

Возьмите rag, coin, hammer и leaf. Используйте wood на hearth, gargoyle на ledge, и hammer на arm. Нажмите на stone. Возьмите amphora и используйте ее на hearth. Используйте rag на глазах статуи. Используйте pollen на одном глазе и venom на другом. Возьмите цветок (flower). Нажмите на фонтан fountain и возьмите lichen. Нажмите 12, 4, 6 и 3 и опустите rag в воду. Используйте pipe на змее и используйте coil на gargoyle. Положите мокрый rag на coil.

Используйте lichen на hearth. Используйте vial на enclave. Возьмите magnifying glass и используйте ее на light beam. Возьмите vial и отдайте его старику.Возьмите coil и превратите его с помощью tiara в шар. Толкните появившуюся статую шаром. Возьмите назад шар и идите в раскрытую дверь.

ЧАСТЬ IV

ХРАМ

Возьмите necklace и glove. Используйте halice на scale. Посмотрите в chest и используйте glove на spiders. Возьмите heart и вставте его в нишу на правой статуе. Нажмите на ее nose. Нажмите на tapestry и возьмите mirrors. Возьмите ключ в vase. Нажмите на tabernacle. Идите в passage и используйте mirrors на opening. Откройте ключом дверь и войдите в нее. В проходе Вам нужно войти в правую дверь.

ПАРК

Возьмите bag и используйте ее на snake, потяните за веревку (bond). Используйте snake на mongoose. Возьмите digitalis и root. Используйте necklace на шаре и он превратится в меч. Используйте меч на larch. Используйте root на resin. Используйте resin на monsters. Превратите меч в pipe и используйте на water. Положите в бассейн pearls и digitalis. Возьмите femur и положите ее в бассейн. Используйте бассейн на queen. Возьмите pipe и превратите ее в меч. Используйте меч на веревке (rope) и отправляйтесь в открытую дверь.

УТЕС

Возьмите bowl и используйте его на resin. Используйте resin на flower. Возьмите horn и tropical creeper. Используйте horn, затем creeper на piece of wood. Используйте получившийся молоток на траве слева, внизу экрана. Должен забить фонтан. Возьмите pot и используйте ее на фонтане. Используйте pot с жидкостью на mushrooms. Возьмите камень (stone) и запустите его в птицу. Нажмите на глаз черепа и получите червя (worm), используйте его на mushrooms. Идите в дверь в скале.

БЕРЕГ

Возьмите strawberries, flute, net, oar, и coconuts. Вызовите летучую мышь и дайте ей клубнику. Возьмите золото и дайте его монстру. Берите свою сумку. Используйте net на sea и используйте меч на fish. Дайте eggs пауку (spider)и возьмите паутину. Используйте меч на бамбуке и hammer на boat ribs. Положите кокосы в lobster pots. Положите весло в note на лодке. Поставте бамбук в лодку. Используйте archboat ribs на лодке. Используйте паутину на мачте и lobster pots на boat ribs.

ЛОДКА

(Когда наберется вода вычерпывайте ее котлом cauldron). Используйте hammer на padlock и посмотрите в hold. Возьмите tar. Превратите меч в pipe и достаньте из бутылки пробку. Используйте пробку с tar и заткните этим дырку в лодке. Используйте hammer чтобы пробка не вылетала и попадете на остров.

ЧАСТЬ V

ВНЕ

Возьмите ключ на лодке и используйте это на замке. Войдите в hut. Возьмите shovel и возвратитесь. Используйте shovel на всем песке (должно быть 8 мест). Посмотрите во

все лунки и получите их содержимое. Используйте sword на oyster чтобы получить pearl. Возвратитесь в hut и дайте старому человеку все что Вы нашли плюс coin. Тогда используйте flute и дайте клубнику летучей мыши. Дайте золото человеку и он исчезнет. Тяните кольцо (ring) и используйте sword на planks в рядом. Идите в пролом.

ПРИРОДА

Используйте меч на branches слева чтобы получить лук. Превратите меч в котел (cauldron) и поместите его в однну из лунок (hole). Тогда нажмите на Orivor. Получите pendulum и посмотрите там где она гнется копайте мечом. Получите золото и дайте его Orivor, получите rope. Используйте rope на branches слева. Используйте меч на branches справа и используйте лук на walnut. Используйте pipe на feathers и используйте перья на arrows. Снова используйте лук. Используйте меч на walnut.

ИЗОБИЛИЕ СНАДОБИЙ

Когда упадет feather используйте его на chest. Возьмите pollen, vials и strawberries. Поместите pollen и venom в cauldron и используйте potion слева на grass. Делайте potion снова и используйте это на грибах слева. Получите truffles. Поместите truffles и venom в cauldron и используйте luciferyspotion на ruby. Поместите camomile и воду в cauldron и поставте это на hearth.

Возьмите cauldron и дайте чай worm. Используйте worm на грибах. Используйте тростник (cane) на стеклянном глазе (glass eye). Используйте flute и дайте strawberries летучей мыши. Получите redcurrants и золото. Дайте золото старому человеку. Используйте flute и дайте redcurrants летучей мыши. Используйте мышь на человеке и идите налево в дверь. Смешайте truffles и pollen в cauldron и используйте vitalys potion на Borgol Затем смешайте truffles, venom и pollen в cauldron. Используйте это на coin.

Используйте pollen на quartz. Используйте truffles и pollen в cauldron. Используйте это на statue. Используйте lever. Нажмите на насекомое (ant) и возьмите у цветка пестик (pistil). Дайте пестик насекомому. Возьмите ось и три зерна песка (справа, слева и рядом с осью). Возвратитесь направо. Посмотрите на механизм в hideaway. Поместите ось в orifice. Используйте lever и получите ключ. Возвращайтесь налево. Превратите cauldron в меч и используйте это на bushes. Откройтее дверь ключом. Превратите меч обратно в cauldron. Смешайте truffles, venom и pollen в нем и используйте potion на grill. Используйте venom на snakes. Поместите truffles и venom в cauldron и используйте luciferys на rubies. Возвращайтесь направо и наполните котел водой. Возвратитесь налево. Используйте воду на огне. Идите в раскрытую дверь

КОМНАТА ЛАВЫ

Делайте меч. Используйте его на ornament. Использование до тех пор пока не увидите ruby. Превратите меч в cauldron. Положите туда truffles и venom и используйте это на ruby. Помеложите truffles и pollen в cauldron и используйте potion на jewel. Посмотрите в правую hideaway и нажимайте туда до тех пор пока монстр не даст Вам клей (glue). Используйте bowl на клее. Делайте меч и используйте его на crack. Возьмите firefly и используйте клей на нем. Поместите firefly в один из hideaways. Вы получите другой jewel. Повторяйте процесс с жуком и осветите с ледующее отверстие. Вы найдете сломанный jewel поместите клей на него и на flawed jewel, и соедините части вместе. Повторите прочесс и осветите отверстие с лункой. Вставте в лунку шар и нажмите на него. Появится рычаг. Получите twig из правой hideaway. В каждом hideaway, нажимайте на рычаги пока не появится пять столбов и не осветят все письмена настене (все письма должны быть освещены (зажжены) и все 5 опор должны быть подняты) Тогда, используйте лук и стреляйте в буквы K, R, A, A, L.

ТЮРЬМА

Возьмите гвоздь (нажимайте пока не вылезет) и сердце. Поместите гвоздь в юго-западную лунку правого циферблата замка. Направьте иглу циферблата. Получите булавку от лунки под поднятой решеткой. Поместите булавку в лунку на левом циферблате на 3 часа и поместите гвоздь в лунку справа на 9 часов. Направьте стрелки и решетка откроется. Идите в открытую дверь.

МАШИНА

СОХРАНИТЕ ВАШУ ИГРУ !!!! Время - решающий фактор в этой части !!!! Нажмите на levers. Нажимайте на рычаги справа налево. Нажмите на каждый рычаг по 4 раза. Нажмите на carving. Используйте буквы D, J, E, L. Посмотрите в hideaway. Поместите сердце в orifice и возьмите knife. Возьмите бамбук. Используйте knife на бамбуке два раза. Используйте flute и вызовите летучую мышь. Получите камень и поместите его в лунку на carving. Используйте буквы A, Z, E, U, L, I, S, S, E. Получите вторую statue и поместите ее в hideaway вместе с первой. Получите зерна песка и поместите их в песочные часы.

THE SUMMONING

ПРЕДЫСТОРИЯ

Двенадцать членов совета Лейтроэба собрались за круглым столом в ожидании леди Ровены. Они имели смутное представление о ее прошлом, но с тех пор, как она появилась в городе, они единогласно признали ее главенство. Она появилась в королевском одеянии, ее шею украшало великолепное золотое ожерелье. Маг Джайрус сразу же узнал его - эта вещь принадлежала когда-то могущественной колдунье Честчантре.

Леди Ровена взглянула на присутствующих и поняла - они смирились с поражением в еще не проигранной войне с Повелителем Теней. Подойдя к Шару Знания, леди Ровена силой магии вызвала в нем картины прошлого.

Сначала появилось изображение темного одинокого каменистого острова. Шло время, и на нем образовалась колония из потерпевших кораблекрушение и беглых преступников. С годами их количество росло, они организовались. И начали совершать рейды и набеги на мирные прибрежные города. В конце концов стоны гибнущих достигли Совета. Был снаряжен флот, цвет рыцарства отправился на нем уничтожить орду разбойников.

Каково же было их удивление, когда на месте небольшого поселения, они обнаружили выросшую на каменистом острове грозную цитадель. Только несколько человек вернулись из того похода, чтобы сообщить Совету о поражении. Огромный флот был уничтожен мощными магическими заклинаниями предводителя разбойников - Повелителем теней (Shadow Weaver).

И теперь темные силы осадили сам Лейтроэб. Днем и ночью огромные катапульты обстреливали город громадными камнями. Наконец его стены не выдержали, и в пробитые бреши бросились войска Повелителя теней. Защитники отступили и укрылись в замке. Срочно собрался совет.

Шар Знаний погас. Леди Ровена отвернулась от него и стала лицом к присутствующим. У нее возникла идея. Она изложила ее Совету, и ее поддержали. Она вспомнила о древнем герое, которому удалось одержать победу над тремя богами - богом магии, богом войны и богом разума, целью которых было порабощение человечества. Сейчас, перед лицом новой угрозы, леди Ровена приняла решение вызвать прямого потомка этого человека и поручить ему важнейшую миссию.

Вам предстоит сыграть в "Summoning" роль этого человека. Учитель боевых искусств обучит Вас умению владеть одним из типов оружия. Самые могущественные маги посвятят Вас в избранный раздел магии. Во время внезапной и коварной атаки разбойников леди Ровена телепортирует Вас в замок Повелителя теней. Как выяснится, ему прекрасно известно о Вашей миссии. Более того, он знает о леди Ровене то, чего она сама не знает о себе. Ему известно ее прошлое, которое она не может вспомнить. Последнее время ей снились странные сны о могущественной колдунье Чесчантре и ее дочери Абигайл, об их страданиях и злоключениях. Их вина была в том, что они были близкими лорда Борела, который первым из смертных бросил вызов трем богам и погиб от их руки. Но по его стопам пошли другие и, в конце концов три бога были повержены. Перед смертью они прокляли человечество. Месть темных сил легла на родных Борела. Мать и дочь переправили на необитаемый остров.

Там Чесчантра передала Абигайл все свои знания и умения.

В одном из снов леди Ровена увидела, как Чесчантра еще до рождения дочери отдыхает после любовных утех с богом магии. Глаза Ровены и Чесчантры встретились, и первая так поразилась мелькнувшим во взгляде колдуньи хитрости и предательства, что проснулась. В ее сне Чесчантра рассмеялась ей в лицо. Была Абигайл дочерью лорда Борела или в ней текла кровь бога?

Чесчантра и Абигайл провели на острове много лет. А потом на горизонте появились корабли. Убийцы и разбойники хотели одного: подчинить Чесчантру своим интересам, заставить ее выполнять их волю. Сначала матери и дочери удавалось прятаться от них, но в конце концов прибывшие на кораблях маги обнаружили их укрытие. И тогда Чесчантра силой магии переносит свою дочь подальше от острова, а сама погибает вместе с нападавшими, вызвав извержение вулкана.

Абигайл очутилась среди людей. Она всегда помнила своих родителей - Чесчантру и лорда Борела. Она довела до совершенства свое магическое искусство. Прошли года. Абигайл много путешествовала по разным странам и изучила множество языков. Она оставалась молодой, старость обошла ее стороной. Постепенно ее сердце очерствело, в нем укоренилась ненависть. Нежная дочь Чесчантры превратилась в существо, которое возненавидело все живущее на земле и радующееся жизни.

- Игра окончена, - произнес Повелитель теней.

- Ты так и не вспомнила, кто ты на самом деле? О, мне кажется, что нет. Если бы я оставил тебе память, эти идиоты смогли бы в нее заглянуть даже со своими немощными способностями.

Он засмеялся.

- У меня есть ожерелье, - сказала Ровена. И начала творить магические действия над золотыми рунами.

- И чемпион уже делает свое дело.

- Надеюсь, он делает мое дело,- ответил Повелитель теней. Он тоже проделывал что-то руками, но в полусумраке леди Ровена не могла понять, что именно.

- Сейчас память вернется к тебе, и игра будет сделана!

- Ты посылал эти сны,- сказала Ровена.

- Да, чтобы направлять твои действия. Сны в моей власти и ты тоже будешь в моей власти, потому что ты и я ...

- Нет!- вскричала леди Ровена и рухнула на колени. Волна ужаса обрушилась на ее незащищенную душу. Собрав последние силы и волю она высвободила магическую мощь ожерелья против своего врага.

Вспышка, подобная рождению нового солнца, охватила их обоих. Она мгновенно расширилась и смешала мгновение и час, день и год. Она раскрутила время и вовлекла в этот водоворот все земли и все души, встретившиеся ей на пути.

Время пошло вспять. Остановилось. И опять пошло вперед.

Это была единственная победа, которую человечеству удалось одержать над Повелителем теней. Триумф второй попытки, возможность начать игру сначала.

ИГРОВАЯ СРЕДА

"Вызывание" (Summoning) представляет собой ролевую игру, действие которой развивается в реальном масштабе времени. Игровая среда отображается на двух экранах - трехмерной карте (ТК) и экране персонажа (ЭП). Термин "в реальном времени" означает, что все происходящее в игре случается мгновенно, без временных задержек. Части ТК и ЭП отображаются одновременно. Это устраняет необходимость перехода с ТК на ЭП во время игры.

Трехмерная карта

Часть экрана, отведенная под ТК, используется для отображения игровой карты, по которой двигается Ваш персонаж.

Экран персонажа

На ЭП отображены игровые значки и необходимая информация о персонаже.

Строка текстовых сообщений

В данной строке во время игры отображается различные текстовые сообщения. Кроме этого, в правом углу этой строки будут появляться специальные значки: соответствующие текущие эффекты, действующие на персонаж. К ним относятся:

- Poison (Яд) - этот значок означает, что персонаж отравлен. Он имеет вид зеленого квадратика с черепом
- Confusion (растерянность) - означает, что персонаж растерян, имеет вид квадратика с вопросительным знаком
- Lighting Shield (Щит от молний) - означает, что персонаж находится под защитой магического щита от молний. Имеет вид голубого квадрата с молнией.
- Fire Shield (Щит от огня) - персонаж защищен от воздействия огненных снарядов. Имеет вид желтого квадрата с пламенем в центре.
- Battle Rage (Ярость битвы) - означает, что персонаж охвачен яростью битвы. Имеет вид красного квадрата с мечом в центре.

Тело персонажа

Оно отображено в левом углу ЭП. Если Вы хотите пользоваться каким-нибудь предметом, то его необходимо поместить в соответствующее место на его фигуре. Предметы располагают следующим образом:

ГОЛОВА	- шлемы, шляпы
ТЕЛО	- кольчуги, плащи, различная одежда
ШЕЯ	- амулеты, ожерелья
НОГИ	- сапоги, сандалии, разнообразная обувь
РУКИ	- практически все предметы, которые могут быть использованы персонажем
СПИНА	- колчан

Портрет персонажа

Представляет собой изображение головы в левом верхнем углу ЭП. Для запоминания заклинаний нужно кликнуть мышью на портрете.

Статус Hit Point (пораженности)

Количество израсходованных жизненных сил измеряется в хит-поинтах (hit - удар, point - единица). Физическое состояние персонажа изображается в виде меча. По мере получения ран лезвие меча покрывается кровью. Когда кровь достигнет рукояти - персонаж погибает.

Статус Spell Point (магических сил)

Ваши возможности по сотворению заклинаний изображаются в виде посоха с кристаллическим набалдашником. По мере израсходования спелл-поинтов (Spell - заклинание) деревянный посох окаменевает.

Encumberance (грузоподъемность)

Изображается в виде мешка между мечом и посохом. Чем больше несет персонаж, тем полнее мешок. Если наступает перегрузка - контур мешка начинает мигать красным.

Существует возможность посмотреть числовое выражение этих показателей. Для этого нужно кликнуть мышью между мечом и посохом на уровне портрета персонажа.

Значки правой (левой) руки

Показывают, какие действия возможны с предметом в правой (левой) руке

Значки заклинаний

Эти значки показывают запомненные Вами заклинания. Если Вы запомнили несколько одинаковых заклинаний, появится цифра, соответствующая их числу.

Позиции "вещмешка" персонажа

Они изображены в виде ряда полочек: пять полок по четыре места на каждой. Это позволяет персонажу нести двадцать предметов без использования сундуков или мешков. Если Вы хотите, чтобы персонаж нес с собой какой-нибудь предмет, необходимо поместить его на тело персонажа или в пустую позицию вещмешка.

Блок состояния

Представляет собой большой прямоугольный голубой драгоценный камень. Служит для отображения различной информации. Когда предмет выбран (его изображение заменяем белую стрелку-курсор), на блоке состояния отображается информация об этом предмете. Если Вы поместите какой-нибудь контейнер (сундук, мешок или колчан) в левую руку, то на блоке статуса появится его содержимое.

Выход из игры и пауза

Для выхода из игры - клик на значке дискеты на блоке статуса. Появится окошко опций Диск/Игра. Клик на опции "QUIT".

Для паузы - клик на значке дискеты. В этом случае пауза эффективна.

Рейтинговые показатели

Отображаются на большом зеленом драгоценном камне.

На нем можно посмотреть способности персонажа, степень овладения различными видами магии, мастерство в обращении с различными типами оружия. Для перехода между информационными блоками - клик на зеленом камне или примените соответствующую команду с клавиатуры.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Пользование мышью

Для перемещения персонажа в нужном направлении поместите стрелку в углу ТК и нажмите левую кнопку. Персонаж будет двигаться, пока будет нажата левая кнопка. Если кликнуть мышью на изображении второстепенного персонажа (ВП) - появляется окошко для интерактивного общения с ВП. Для перемещения ЭП вверх и вниз поверх ТК поместите стрелку на пустое место в верхней части ЭП. Нажмите левую кнопку и потяните ЭП на нужную Вам высоту. ЭП нельзя полностью спустить с экрана. Она занимает не менее одной трети изображения.

Для применения предмета в руке персонажа - клик левой кнопкой на соответствующем значке действия. Заклинания запускаются аналогично.

Для того, чтобы поднять предмет, поставьте персонаж на него, поместите курсор на персонаж и сделайте левый клик. Указатель мыши принимает форму предмета. Перенесите его на тело персонажа или в пустую позицию вещмешка и сделайте левый клик.

Чтобы опустить предмет на пол - снимите его с персонажа или с полки, поместите преобразовавшийся курсор на персонаж и сделайте левый клик.

Примечание: правой кнопкой можно быстро перенести предмет с пола (или поднятый) на пустое место на полке.

Второстепенные персонажи (ВП)

Для начала контакта с ВП поместите курсор на изображение ВП и сделайте левый клик.

В интерактивном общении возможны три типа окон:

1. С портретом ВП и произнесенным им текстом. Все ключевые слова в этом тексте - подчеркнуты.
2. Окно ответа Вашего персонажа. Оно появляется после выбора ключевого слова. В нем содержится вопрос, касающийся этого ключевого слова. Ответы помогут Вам лучше разобраться в информации, выдаваемой ВП.
3.Окно с ключевыми словами и текстовой областью, в которой Вы можете набрать скрытые ключевые слова. Чтобы перейти в него, поместите курсор на пустом месте в окошке и сделайте левый клик. Для выбора ключевого слова - поместите на него курсор и сделайте левый клик.

В конце диалога появится слово "BYE" ("прощай"). После этого персонаж возвращается в ТК. Для прерывания диалога можно в любой момент воспользоваться клавишей ESC или правой кнопкой мыши.

Скрытые ключевые слова

Кроме ключевых слов, включенных в текст диалога с ВП, для некоторых ВП существуют скрытые ключевые слова. Вы узнаете о них из диалогов с другими ВП.

Например, предположим, персонаж встретился с вором, который знает другого ВП, с которым Вы еще можете повстречаться. Этот вор может сказать Вам: "В следующий раз, когда встретишься с Элдреном (ВП - эльф), не забудь расспросить его о Dark Sword (Темный Меч). Слова "Dark" или "Sword" могут оказаться скрытыми ключевыми словами. Когда встретите Элдрена обязательно наберите эти слова в окошке с ключевыми словами. Это может привести к новому направлению в диалоге!

Управление с помощью клавиатуры

Для перемещения персонажа используйте клавиши 1-9 на дополнительной клавиатуре. Значки возможных действий с предметами в руках завязаны на числовые клавиши 1-6 в верхней части клавиатуры. Функциональные клавиши

F1-F4 - завязаны на применение запомненных заклинаний:
F1 - Волшебство (верхний левый значок)
F2 - Колдовство (верхний правый)
F3 - Чародейство (нижний левый)
F4 - Лечение (нижний правый)

Во время диалогов с ВП Вы можете выбрать ключевые слова в окне ключевых слов с помощью клавиш - стрелок. Выбрать ключевое слово можно также нажатием первой буквы этого подчеркнутого слова.

Действия, доступные ТОЛЬКО при управлении с клавиатуры

Пробел - переключает между режимом движения персонажа и выбором предметов в вещмешке. Взятие предмета - ENTER. После этого курсор приобретает форму взятого предмета. Информация о взятом предмете отображается на голубом драгоценном камне в нижнем правом углу ЭП. После этого стрелками можно перенести предмет на новое место. Для того, чтобы поместить взятый предмет на новое место, нажмите ENTER. Чтобы бросить предмет на пол, спозиционируйте курсор на этот предмет и нажмите клавишу "D". Чтобы поднять предмет, поставьте на него персонаж и нажмите клавишу "T". Эта клавиша действует и при игре с мышью.

Клавиатурные команды

"-"	- поднимает ЭП вверх
"+"	- опускает ЭП вниз
Shift + "-"	- перемещает ЭП вверх до упора
Shift + "+"	- перемещает ЭП вниз до упора
Alt-Q	- выход в ДОС
Alt-A	- окончание текущей игры
Alt-C	- центрирует персонаж на экране
F9	- выключение/включение звука
P	- пауза
C	- вступление в диалог с ВП или магическим ртом
T	- взять предмет, на котором стоит персонаж
O	- опции игры (включая Save/Restore (Запомнить/Восст.)
1,2,3	- верхний ряд значков действий рук
4,5,6	- нижний ряд значков действий рук
F1,F2,F3,F4	- применение заклинаний
Alt+F1,F2,F3,F4	- перебор среди заклинаний, запомненных в одном классе
V	- информация версии
"?"	- отображение статистики персонажа
Alt+T	- отображение времени
A	- отображение атрибутов персонажа на зеленом камне
W	- отображение способностей владения оружием
S	- отображение магических способностей персонажа
F10	- выводит окно для запоминания заклинаний
Return	- попытка переключить рычаг, на котором стоит персонаж

Опции меню "Disk and Game" (Диск и Игра):

SAVE	- запомнить текущую игру
RESTORE	- восстановить запомненную игру
DELETE-SAVE	- удалить запомненную игру
GAME	- перейти в меню "Game Options" (Опции игры)

Содержание меню "Game Options":

PRINTER	- включает/выключает печать диалогов на принтере
MAGNIFY	- включение/выключение режима увеличения предметов
TEXT	- включение/выключение текста во время схваток
START	- начать новую игру
QUIT	- выход из игры в ДОС
DISK	- переход в меню "Disk Options" ("Опции при работе с диском")

Запоминание и восстановление игр

Игры запоминаются в каталоге для запомненных игр. Он может находиться на любом дисководе. Запомнить или восстановить игру можно в любой момент. Количество запомненных игр - неограничено.

Печать диалогов с ВП

Если Ваш принтер включен и находится в онлайновом состоянии - Вы можете распечатывать диалоги с ВП. Включение или отключение этой функции возможно в любой момент игры.

Печать карт

При использовании палимсеста для отображения карты - нажмите F1. Карта уровня будет распечатана.

Контейнеры

Некоторые предметы позволяют положить внутрь другие предметы. Это сундуки, колчаны и мешки. Чтобы посмотреть содержимое контейнера, поместите его в левую руку. Большие предметы не могут быть размещены в некоторых контейнерах.

Применение заклинаний

Чтобы применить заклинание, его необходимо предварительно запомнить. Для вызова окошка для запоминания заклинаний нажмите F10 или сделайте левый клик на портрете персонажа. Запоминание заклинаний происходит мгновенно. Для запоминания необходимо последовательно выбрать необходимые движения рук персонажа и сделать левый клик на прямоугольной области, где появились выбранные Вами жесты (или нажмите ENTER).

Если все было сделано правильно, то в соответствующей позиции значка для сотворения заклинаний появится значок этого заклинания. В начале игры Вам будут доступными только два или три жеста. С узнаванием новых заклинаний Вы получите все двенадцать движений.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Создание персонажа идет в ходе введения в игру. Вам предложено делать соответствующие выборы из разных вариантов.

Мужчины и женщины

Пол не имеет значения для игры. Мужчины и женщины полностью равноправны.

Атрибуты (характеристики)

Их шесть. Во время игры каждый из них играет важную роль для Вашего персонажа в разных ситуациях. При создании персонажа Вы не можете превысить потолок атрибута - 20 единиц. В ходе игры некоторые магические предметы могут повышать способности персонажа.

STRENGTH (сила)

Определяет физическую силу персонажа. Он влияет на:
- силу удара во время схваток
- начальный показатель Хит-поинтов, с которыми персонаж начинает игру
- вес в килограммах, который персонаж может нести, не уставая

AGILITY (ловкость)

Определяет, насколько быстро персонаж может выполнять действия и передвигаться.

ENDURANCE (выносливость)

Определяет, как долго персонаж может выполнять, не уставая, различные действия. Кроме этого влияет на следующее:
- начальный показатель Хит-поинтов, с которыми персонаж начинает игру
- как долго персонаж может вести бой или выполнять тяжелую работу, не уставая

ACCURACY (точность)

Определяет способности персонажа попадать в цель на расстоянии с помощью метательных снарядов. Она также влияет на величину вреда, наносимого Вашими метательными снарядами противникам.

TALENT (талант)

Определяет способность персонажа разбираться в магических вопросах. Влияет на скорость, с которой персонаж будет обучаться новым заклинаниям. Также определяет количество заклинаний, которое может запомнить персонаж в каждой из категорий.

POWER (мощь)

Определяет эффективность применяемых заклинаний. Чем выше этот атрибут, тем более мощные и продолжительные действия будут оказывать примененные заклинания.

Генерация атрибутов

Метод 1: Random Attributes (случайным образом) - атрибуты назначит компьютер. Это самый быстрый метод, но не самый хороший.

Метод 2: Allocate Attributes (назначение атрибутов) - компьютер случайным образом определит так называемый POOL - общее количество единиц способностей, которые Вы сможете распределить по различным атрибутам.

Метод 3: комбинация методов 1 и 2.

Weapon Proficiency (Владение оружием)

После определения атрибутов Вам нужно выбрать любимое оружие персонажа. Оно может принадлежать к следующим классам:
- edged weapon (клинки) - изображается мечом;

- clubbing and hacking weapons (топоры и булавы) - изображается топором;
- pole arms (оружие на длинной рукояти) - изображается копьем. Оружие из этого класса требует для применения обе руки;
- Projectile weapon (метательное оружие) - изображается луком.

Чем больше персонаж будет пользоваться оружием из определенного класса, тем лучше он будет владеть любым оружием, принадлежащим к этому классу. (Совет: не опускайте вещи на пол. Если Вы будете их бросать, то компьютер зачтет Вам это как применение метательного оружия.)

Magic Skill Classes (Классы магических искусств)

Wizardy (Волшебство) - оборонительные заклинания, которые можно использовать для атаки противников;

Sorcery (Колдовство) - заклинания, влияющие на среду, окружающую персонаж;

Enchantment (Чародейство) - заклинания для защиты персонажа;

Healing (Лечение) - заклинания для лечения персонажа.

Hit Points (Хит Поинты)

Определяют количество вреда, которое должно быть нанесено персонажу, чтобы его убить. Начальное количество хит-поинтов высчитывается как сумма показателей силы, выносливости и 20 хит поинтов. С повышением уровня опытности (EXPERIENCE) будет расти и количество хит поинтов персонажа.

Spell Power Points (Спелл поинты)

Представляют объем магической энергии, находящийся в распоряжении Вашего персонажа. При применении каждого заклинания истощается определенная часть спелл поинтов. Если у персонажа недостаточное количество спелл поинтов, то заклинание не состоится.

Начальное количество спелл поинтов определяется сложением показателей таланта, мощи и 20 спелл поинтов. Количество спелл поинтов также растет с увеличением уровня опытности персонажа.

Чем круче заклинание, тем больше спелл поинтов требуется для его применения. Спелл поинты медленно восстанавливаются со временем. В игре есть несколько предметов, восстанавливающих спелл поинты.

Уровни опытности (EXPERIENCE)

Опытность персонажа повышается в ходе игры, когда он успешно преодолевает те или иные препятствия - побеждает в схватке, решает головоломку или помогает дружественному ВП. С ростом опытности персонаж переходит на новые уровни опытности. Это приводит к увеличению его хит и спелл поинтов.

Уровень 1	0 - 499 поинтов опытности
Уровень 2	500 - 999 поинтов опытности
Уровень 3	1.000 - 1.999 поинтов опытности
Уровень 4	2.000 - 3.999 поинтов опытности
Уровень 5	4.000 - 7.999 поинтов опытности
Уровень 6	8.000 - 15.999 поинтов опытности
Уровень 7	16.000 - 31.999 поинтов опытности
Уровень 8	32.000 - 63.999 поинтов опытности
Уровень 9	64.000 - 127.999 поинтов опытности
Уровень 10	128.000 - 255.999 поинтов опытности

Уровень 11 256.000 - 599.999 поинтов опытности
Уровень 12 от 600.000 поинтов опытности

ARMOR, SHIELDS, HELMS (доспехи, щиты, шлемы)

В ходе Вашей миссии Вам предстоит экипировать персонаж. Доспехи возьмут на себя определенную часть вреда, наносимого персонажу в ходе игры. При этом доспехи никоим образом не влияют на способность Ваших оппонентов попадать во время удара по персонажу. Доспехи и оружие в этой игре стареют по мере их применения и теряют свои защитные свойства или ломаются. Щиты можно использовать как оружие для нанесения удара (они принадлежат к классу топоров и булав). Некоторое оружие также наделено магическими свойствами.

Все виды оружия предлагают два или три типа атаки. Это зависит от конструкции оружия. Чем меньше и легче оружие, тем быстрее с ним может управляться персонаж. Всегда держите под рукой запасное оружие. Иногда стоит подраться двумя щитами - Вы и лучше защищены, и сэкономите клинки для более серьезных противников, а когда тяжелый щит сломается - освободите место в вещмешке. Пользуйтесь разными типами оружия, чтобы не оказаться в самый ответственный момент с одним луком, из которого Вы не сделали еще ни одного выстрела.

ОБИТАТЕЛИ ИГРЫ

В ходе игры персонажу предстоит столкнуться с большим количеством обитателей замка Повелителя теней. В зависимости от их способностей и возможностей придется применять разнообразную тактику и оружие. Обычная драка - часто не самое лучшее решение. Научитесь применять свойства местности, где происходит схватка. Спасаясь для передышки и восстановления сил, можно переходить с уровня на уровень. При этом противник не последует за Вами.

<u>Зверинец</u>

* ASSASIN - убийца, часто вооружен отравленным оружием.
* BALL LIGHTING - создание, имеющее форму большого шара, обитает в потустороннем мире, стреляет сгустками энергии. Также поражает при касании.
* GIANT BAT - огромные летучие мыши.
* CENTAUR - полулошадь-получеловек. Сильные и быстрые.
* CREEPER - ползучее растение. Бьет отравленными щупальцами. Лучше расстреливать их из лука.
* CRUSTACEAN - напоминает краба с клешнями. Имеет очень твердый панцирь, от которого отскакивают мечи. Для схваток с ними лучше использовать топоры или булавы.
* CYCLOPS - одноглазые противники со слабым зрением. Передвигаются замедленно. Хорошо сопротивляются огню и соответствующим заклинаниям.
* GIANT EEL - гигантские угри. Атакуют электрическими разрядами. Хорошо сопротивляются заклинаниям типа "удар молнии".
* FIRE GIANT - живут в раскаленных местах замка. Хорошо сопротивляются огню.
* GIANT FLY TRAP - гигантская мухоловка. Хорошо сопротивляется огню. Лучше всего драться с ними мечами.
* GAZER - бывшие слуги Повелителя теней. Им отрубили головы, а потом оживили с помощью магии. Превращают жертву в камень. Единственная защита от них - мифическое волшебное зеркало (Magic Mirror).

* GHOUL - гхолы - отвратительные существа - тела без душ. Атакуют грязными ногтями и острыми зубами. Обычное оружие не причиняет им вреда. Пользуйтесь серебряными кинжалами! Вы их узнаете по странному ветвистому лезвию.
* GRIFFIN - грифоны - смесь орла со львом. Клюют и используют когти. Обладают врожденным сопротивлением к ударам молнии.
* HARPY - гарпии - полуптицы-полуженщины. Предпочитают атаковать метательным оружием.
* HAG - старуха. Оживленные маги-женщины. Вблизи - царапаются, на расстоянии - бьют молниями.
* HELLCAT - адская кошка. Аналогична адскому псу, но более быстрая и ловкая.
* HELL HOUND - адские псы. Атакуют зубами и сгустками огня. Хорошо сопротивляются огню. Лучше атаковать эти создания оружием, которое позволяет наносить удары на расстоянии.
* JESTER - шут. Использует магию, применяет заклинания, позволяющие бросаться сгустками ядовитого газа.
* MERCENARY - наемник.
* MESSENGER - посланец. Наиболее доверенные слуги Повелителя теней. Прекрасно дерутся. Применяйте против них оружие из класса Pole Arms - тут у них пробел в образовании.
* MINOTAUR - полузверь-получеловек с головой быка. Не могут применять магию, но очень сильны.
* PHOENIX - феникс, создан с помощью огня и магии. Даже касание к нему может нанести ощутимый вред. Могут плеваться сгустками огня. Хорошо защищены от огня.
* GIANT POISON BUBBLE - гигантский пузырь с ядом. Встречается только в канализации замка. Представляет собой гигантскую колонию микроорганизмов. Стреляет сгустками ядовитого газа.
* RENEGADE MAGE - маг-ренегат - начинающие маги, присоединившиеся к орде. Применяют магию, но не очень сильны.
* SAMURAI - самураи, великолепно владеют мечами.
* SHADOW WEAVER'S GUARD - охранник Повелителя теней, уступают в мастерстве владения мечами только самураям. Вооружены лучшим оружием и имеют превосходное снаряжение.
* SKELETON - скелет, анимированные кости погибших воинов. Их способности зависят от мощи мага, который ими занимался при анимации. Вот почему некоторые скелеты значительно сильнее остальных. Против них можно использовать магические атаки огнем и мечи-топоры.
* SPECTRE - спектр - бестелесный дух. Его холодное касание может нанести вред. Могут стрелять сгустками энергии. Их можно поразить оружием и заклинаниями (кроме молнии).
* GIANT SPIDER - гигантский паук. Есть и ядовитые.
* STONE GOLEM - каменный голем. Очень мощные противники, наносящие удары каменными булавами. Передвигаются замедленно.
* WILL-O-WISP - летающий сгусток света. Стреляет молнией. Поражается мечом и другим оружием.

ЗАПАДНИ И ГОЛОВОЛОМКИ

В ходе игры персонажу предстоит пораскинуть мозгами. Ему придется открывать различные двери, телепортироваться, приводить в действие различные устройства. При первой встрече западня или устройство будет иметь простейший вариант исполнения. По

мере продвижения западни и ловушки будут становиться более сложными и комбинированными. Всегда ожидайте неожиданного и учитесь на своих ошибках. Если что-то происходит, то происходит не впустую, недаром. Ничто не случается в этой игре без причины или следствия. У Вас всегда есть шанс разрешить загадку и выбраться из западни. Но будьте осторожны! И не ленитесь периодически сохранять игру. При этом пользуйтесь несколькими позициями для запоминания. Иногда Вам придется возвращаться на несколько игровых часов назад! Это лучше, чем начинать все сначала.

KEYHOLES (замочные скважины)

Обычно расположены перед закрытыми дверьми. Вы должны найти ключ, который подойдет к этому замку. Если ключ не подходит, то в строке сообщений появится: "The key does not fit" (ключ не подходит). Иногда для открытия замка мало одного ключа. В этом случае надпись будет следующей: "The key fits, but the lock will not turn" (ключ подходит, но замок не открывается). Вам предстоит сначала активировать замочную скважину. Замочные скважины могут использоваться в игре не только для открытия дверей, но и для других целей.

Object holes (Предметные отверстия)

Действуют аналогично замочным скважинам, для открытия нужно воспользоваться каким-нибудь предметом. Иногда предметные отверстия также нужно предварительно активировать.

Levers (Рычаги)

Используются самыми разнообразными способами. Что-то включают или отключают, приводят в движение, активируют скважины, телепортеры, нажимные плиты и т.п. Если при попытке переброски рычага появится надпись "The lever will not budge" - то это означает, что Вам нужно предварительно активировать рычаг, т.е. привести его каким-либо образом в рабочее состояние.

По мере продвижения в игре использование рычагов будет все более сложным. При затыке испробуйте все доступные Вам действия, какими бы глупыми они Вам не казались. Если не получится - попытайтесь проделать все с самого начала.

Pressure Plates (Нажимные плиты)

Обычно они имеют два состояние - нажатое и отжатое. Для нажатия разных плит может потребоваться разный вес. Как правило, достаточно притащить на плиту труп забитого Вами монстра. Также для нажатия таких плит можно применить перекатывающиеся шары, магические и передвижные стены.

Rolling Balls (перекатывающиеся шары)

Разбросаны по всему замку. Иногда они неподвижны. Если такой шар толкнуть, то он будет катиться, пока не наткнется на препятствие. При ударе о персонаж шар наносит ему определенный вред. Кроме того, удары шаров изнашивают Ваше снаряжение.

Существует еще одна возможность передвижения шара в нужном направлении - нужно применить по нему заклинание KANO.

Runestone Floor Spases (плиты с рунами)

Есть три типа плит с напольными рунами - GEBO, RAIDO и THURISAZ. Персонаж автоматически переносится к месту расположения этих рун, когда активируется руна с аналогичным символом. В ходе игры персонажу станет известно заклинание телепортации. При применении этого заклинания персонаж переносится к напольной руне

GEBO.

В лабиринтах замка множество мест, попасть в которые можно только с помощью переноса к напольным рунам. Т.к. автоматическое картографирование в игре основано на принципе: "на карту попадает все, что видит персонаж во время передвижения", - то участки лабиринтов, куда можно попасть только с помощью телепортационных рун, на них не видны.

Magic Mouths (магические рты)

Магические рты разбросаны по всему лабиринту. Общайтесь с ними - у них можно узнать много важной информации. Часто они сообщают сведения, необходимые для решения очередной головоломки.

Teleporters (телепортеры)

Могут находиться в рабочем и нерабочем состоянии. Если телепортер неактивен - нужно найти способ его активации. Некоторые телепортеры могут иметь две точки выхода! Вы можете обнаружить, что, войдя в телепортер во второй раз, Вы попадете в скрытое место. Это также можно проверить, если бросить предварительно в телепортер какой-нибудь предмет.

Специальные участки пола

Встречаются двух типов - первый сьедает спелл поинты персонажа, а второй - его хит поинты. Есть различные методы пересечения этих участков. Например, с помощью левитационных сапог (boots of levitation).

Двери

Двери могут быть открыты с помощью рычагов, замочных скважин и ключей, нажатием плит или с помощью заклинания KANO. Пробуйте все подряд.

ПРЕДМЕТЫ

Некоторые предметы просто лежат на полу или находятся в сундуках. Другие принадлежат определенным созданиям и завладеть ими можно только после того, как Вы расправитесь с их владельцами. Когда предмет берется в руки персонажа, в значках действия отображаются те действия, которые Вы можете произвести с этими предметами.

Potions (Жидкости)

Их можно найти, а можно и создать. Создать жидкость можно, если взять в одну руку пустой сосуд, в другую - драгоценный камень и применить заклинание LIQUIFY (разжижение). Есть следующие жидкости:

JERA - получается при взятии пустой фляги в любую из рук и применения заклинания LIQUIFY. Восстанавливает определенное количество хит поинтов персонажа.

TEIHWAZ - получается при разжижении аметиста. Частично восстанавливает выносливость.

ALGIT - получают разжижением рубина. Излечивает отравление и растерянность

ISA - получают разжижением изумруда. Жидкость ядовита! Применяйте против оппонентов. Бросьте колбу с жидкостью с определенного расстояния во врага.

Dr JO JO's SNAKE OIL - змеиное масло доктора Джо Джо. Очень редкая жидкость. Может быть получена разжижение алмаза. Полностью восстанавливает хит поинты персонажа.

Яд

Ваш персонаж в ходе игры будет часто подвергаться действию яда. Отравленный персонаж начинает постоянно испытывать действие яда и терять при этом хит поинты. Яд можно вылечить с помощью заклинания или антидота. Побочный эффект отравления - персонаж на определенное время теряет ориентацию и испытывает растерянность. При этом он не может ходить прямо и хорошо наносить удары.

Амулеты

Амулеты и ожерелья наделены магическими свойствами. Если их надеть на шею, то они оказывают влияние на персонаж. Большинство из них увеличивают один из атрибутов персонажа. Другие могут предоставить ему дополнительную защиту.

Encumberance (грузоподъемность)

Если персонаж несет излишний вес - он начинает уставать. При этом он начинает двигаться и действовать более медленно. Вес, который персонаж может переносить, не уставая, определяется его силой и выносливостью. Заполняйте свой вещмешок с умом!

RUNES (РУНЫ)

URAZ - временно увеличивает силу персонажа на 2 пункта
OTHILA - действует как заклинание ZAP AWAY
ANSUZ - набрасывает на персонаж щит от молний
GEBO - телепортирует персонаж к напольной руне JEBO на уровне, на котором была применена данная руна
MANNAZ - случайным образом повышает мастерство владения одним из видов оружия
ALGIT - излечивает от яда
EIHWAZ - временно увеличивает точность персонажа на 2 пункта
INGUZ - временно увеличивает талант на 2 пункта
NAUTHIZ - действует как заклинание FREEZE
PERTH - случайным образом повышает способности персонажа по владению одним из видов магии
TEIWAZ - временно повышает выносливость на 2 пункта
KANO - действует как заклинание KANO
JERA - частично восстанавливает хит поинты
WUNJO - набрасывает на персонаж щит от огня
FEHU - случайным образом создает предмет. Совет от BIB: не поленитесь, потратьте время и создайте руну ODIN (с помощью запоминания/восстановления игры).
RAIDO - телепортирует персонаж к соответствующей напольной руне
HAGALAZ - действует как заклинание SPELLFIRE
EHWAZ - временно увеличивает ловкость персонажа на 2 пункта
BERKANA - полностью восстанавливает истраченные спелл поинты
ODIN - навсегда случайным образом увеличивает или уменьшает один из атрибутов персонажа. Побочный эффект - иногда происходит смена пола персонажа. Совет: не поленитесь, с помощью аппарата "запоминание/восстановление" повысьте своему персонажу одну из важнейших характеристик: силу, ловкость, выносливость или мощь.
SOWELU - лечит отравление и растерянность
ISA - действует как заклинание POISON GLOBE
DAGAZ - действует как заклинание SLAYING
THURISAZ - телепортирует к соответствующей напольной руне

АВТОМАТИЧЕСКОЕ КАРТОГРАФИРОВАНИЕ

Ваш персонаж вступает в игру с палимсестом - предметом, позволяющим Вам просматривать карту тех мест, где побывал персонаж. Каждый уровень имеет свое название. Распечатав карту, вы можете пометить на ней рычаги, плиты и т.п.

СИСТЕМА МАГИИ

Эффективность заклинания зависит от следующих факторов:
- текущий уровень мастерства персонажа в классе магии, к которому принадлежит данное заклинание
- атрибута POWER (мощь) Вашего персонажа
- многие создания могут сопротивляться определенным заклинаниям

ЗАКЛИНАНИЯ

WIZARDRY (волшебство)

Flame Arrow - огненная стрела. Основное заклинание для нападения.
Poison Gas - метание сгустка ядовитого газа.
Fireball - метание большого огненного шара
Four-direction Fireball - то же, что и FIREBALL, но летит во все четыре стороны. Удобно применять против большого числа противников.
Bounce Fireball - еще одна версия FIREBALL. Отскакивает от стен и препятствий
Lighting Bolt - удар молнией
Battle Rage - ярость битвы. Персонаж, применивший это заклинание, не обращает внимание на полученные раны. Но после истечения срока действия этого заклинания персонаж обычно находится в исключительно слабом состоянии.

SORCERY (колдовство)

Kano - открывает двери
Sight - увеличение предмета, находящегося на полу. Если в игре используется опция MAGNIFY, то это заклинание теряет смысл.
Magic Wall - создание магической стены. Полезны для нажатия плит и блокирования узких коридоров. Созданная стена со временем исчезает.
Swiftness - позволяет персонажу действовать и перемещаться быстрее, чем обычно.
Zap Away - переносит прочь любое создание, в которое угодит данное заклинание. При встрече с мощным противником это заклинание может стать единственным способом спасения.
Teleport - переносит персонаж к напольной руне GEBO
Dispel - при применении этого заклинания все другие заклинания поблизости от персонажа прекращают свое действие.
Invisibility - делает персонаж невидимым. Так ему легче пробраться мимо врагов. Кроме того, по невидимому противнику сложнее наносить удары.
Gateway - Одно из четырех специальных заклинаний. Информацию о нем можно узнать в ходе игры. Необходимые для него жесты персонаж сможет узнать от восьми черепов волшебников. Эти черепа насажены на различное оружие и разбросаны по замку Повелителя теней. С помощью этого заклинания возникает дверь в соседний мир, в котором находится половина Staff of Summoning (Посоха вызывания). Вторая половина этой штуки находится у Повелителя Теней.
Mending - сплавление. Очень мощное заклинание, применяемое для починки сломанного оружия. Персонаж узнает его от волшебного меча. Меч поджидает его в одном из подпольных подуровней. Он ржавый, но, как только попробует крови, обретает вторую

жизнь и солидную убойность. Кроме того, он не ломается. Правда, этот меч преследует какую-то свою собственную цель. Заклинание MENDING понадобится для сплавления двух частей Посоха вызывания. С его помощью Повелитель Теней хочет вызвать поверженного когда-то бога магии, победить его и занять его место под солнцем.

ENCHANTMENT (чародейство)

Freeze - заморозка. Существа, находящиеся вблизи персонажа, временно замирают
Fire Shield - щит от огня
Lighting Shield - щит от молнии
Weapon Skill - временно повышает мастерство владения всеми типами оружия
Magic Skill - временно повышает мастерство владения всеми видами магии
Shape Change - изменение формы. Еще одно специальное заклинание. Его особенности станут известными в ходе игры
Alteration - заклинание изменения. Еще одно специальное заклинание. Его особенности будут выяснены в ходе игры.

HEALING (лечение)

Liquify - заклинание разжижения. Если применить с пустой флягой в руке, в ней образуется жидкость JERA. Позволяет добывать различные жидкости из драгоценных камней. Подробности - см. выше.
Cure Poison - излечение отравления.
Restore - частично восстанавливает показатель выносливости
Heal - полностью восстанавливает физические силы персонажа. При его применении расходуется большое количество магической энергии.

РЕЙТИНГ В ОБРАЩЕНИИ С ОРУЖИЕМ и В МАГИЧЕСКОМ УМЕНИИ

оружие:		**магия:**	
beginner	- начинающий	initiate	- новопосвященный
neophyte	- неофит	neophyte	- неофит
novice	- новичок	novice	- новичок
average	- средний	average	- средний
skilled	- искусный	skilled	- искусный
stalwart	-	accomplished	- достигший совершенства
adept	- адепт	adept	- адепт
savant	- ученый	sage	- ученый
expert	- эксперт	expert	- эксперт
master	- мастер	master	- мастер

Телепортационный лабиринт на пути к эбеновому рыцарю

Войти во входной телепортер, далее пойти в телепортер на юго-западе, затем - на востоке, севере, востоке, западе, западе, востоке, западе, востокс и западе.

Пароли

1 - мужчина с пером
2 - мужчина с повязкой
3 - мужчина в шлеме с ирокезом
4 - женщина с хвостом
5 - мужчина с капюшоном
6 - мужчина в кольчуге
7 - негр

8 - мужчина с плешью
9 - мужчина в шлеме с крыльями
10 - женщина с кулоном
11 - женщина с лентой и серьгой
12 - мужчина с бородой

СТР	ПОРЯДОК СЛЕДОВАНИЯ ПОРТРЕТОВ				
1	5	10	7	11	4
2	11	9	5	3	6
3	1	9	6	6	11
4	11	11	6	8	6
5	1	2	7	5	12
6	2	7	4	1	12
7	3	10	8	7	2
8	8	12	6	1	3
9	1	10	1	9	7
10	9	1	1	9	7
11	9	1	1	4	12
12	2	6	2	8	9
13	5	7	2	9	2
14	4	10	3	6	4
15	3	3	5	10	6
16	7	5	11	3	5
17	12	7	10	8	7
18	3	6	1	7	12
19	3	4	8	4	1
20	3	8	10	2	11
21	8	10	5	5	6
22	11	12	9	11	11
23	10	11	1	11	11
24	5	12	11	8	11
25	7	10	7	7	1
26	10	7	3	8	6
27	3	1	12	10	10
28	2	1	9	4	3
29	8	12	4	3	5
30	8	4	1	12	4
31	12	1	10	2	2
32	2	11	7	10	12
33	8	4	3	12	2
34	2	5	5	6	3
35	8	5	5	9	3
36	5	5	2	10	1
37	12	6	6	4	6
38	12	3	3	6	12
39	10	6	6	4	4
40	11	2	10	11	5
41	2	10	8	9	1
42	11	3	11	12	1
43	9	5	7	1	11

44	9	6	1	8	2
45	10	9	7	6	8
46	9	7	12	12	9
47	3	4	1	12	9
48	10	8	8	3	9
49	12	2	3	9	8
50	10	3	1	7	2
51	7	1	9	7	3
52	2	1	4	5	7
53	6	2	8	7	6
54	7	1	8	6	5
55	4	8	5	4	10
56	8	5	10	6	3
57	12	8	3	6	11
58	7	10	11	11	4
59	6	1	11	4	9
60	12	10	10	1	9
61	10	10	6	11	7
62	11	5	5	6	10
63	12	9	10	4	8
64	11	9	4	8	10
65	12	4	7	11	12
66	12	7	7	1	8
67	3	3	8	2	12
68	1	12	10	12	9
69	1	3	5	9	2
70	5	5	1	5	7
71	6	1	12	4	11
72	2	10	2	1	6
73	11	7	4	6	6
74	4	7	2	6	7
75	6	2	5	3	6
76	2	5	1	3	11
77	12	2	10	9	1
78	6	6	12	1	4
79	3	7	1	4	12
80	2	9	10	4	11
81	9	10	11	5	10
82	11	8	9	9	9
83	3	11	5	3	8
84	5	8	3	8	9
85	2	3	7	2	1
86	7	7	6	8	4
87	3	12	12	3	7
88	4	1	5	7	9

УДАЧИ !!!

Дополнениек выпуску 2

GOBLINS 1

Вы должны освободить короля от злого колдуна (см. заставку). Проходя каждый уровень игры, Вы будете приближаться к конечной цели, - убить злого колдуна. Играть Вы будете за трех гномов: колдуна, черта и простого гнома. У каждого из них есть свои функции. Колдун колдует на разных вещах, черт дерется и ударяет по предметам, простой гном берет и использует различные вещи. Проходя каждый уровень, не спешите заглядывать в инструкцию, пытайтесь проходить каждый уровень сами, от этого Вы получите больше удовольствия. Не пытайтесь избегать ошибок. В каждом уровне можно восстановиться, зная код уровня (наши коды могут не совпадать). Пробелом меняются гномы. ESC - меняет действия гномов. Чтобы выйти из уровня, наведите курсор на GO, нажмите 1 раз ввод, запишите пароль и нажмите ввод.

ИНСТРУКЦИЯ:

Первый уровень:
Чертом стукните по арке, чтобы свалился рог. Простым гномом возьмите рог и используйте его. Свалится сук. Поколдуйте на него волшебником и берите кирку. Выходите в следующий уровень.

Второй уровень: **(Код: UQUQFDE)**
Волшебником заколдуйте два яблока (слева направо: второе и четвертое). Сбейте эти яблоки чертом. Возьмите их гномом и сбросьте в обрыв, делая мост. Возьмите кирку и выбейте алмаз из скалы. Возьмите алмаз и выходите в следующий уровень.

Третий уровень: **(Код: ICIGCAA)**
Постучитесь в главную дверь чертом. Выходите в следующий уровень.

Четвертый уровень: **(Код: ECPQPCC)**
Возьмите банку 2. Скормите тараканов правому черепу. На левый череп поколдуйте. Залезьте по левому черепу на стол (чертом) и сбейте книгу со стола, но не ту, что читает волшебник. Залезьте простым гномом (по сбитой книге) на стол и отдайте злому волшебнику алмаз. Выходите в следующий уровень.

Пятый уровень: **(Код: FTWKFEN)**
Поколдуйте у правой руки статуи, чтобы появилась веревка, ведущая на руку статуи. Чертом залезьте на руку и дайте ей в глаз. Простого гнома поставьте на язык статуи сразу, а гномом поколдуйте на символ (на гробу). После чего колдуна тоже ставьте на язык статуи. Повторите удар в глаз. Как только скелет разберется с дикарем, слезайте со статуи и выходите в следующий уровень.

Шестой уровень: **(Код: HQWFTFW)**
Черт залезает по паутине на верхнюю скалу и тянет среднюю паутину. Гном берет пистолет и стреляет в паука, сидящего на подушке. Берет подушку и подкладывает под маленького паука. Колдун колдует на этого паука. Гном берет бутылку, пистолет и стреляет в большого паука. Выходите в следующий уровень.

Седьмой уровень: **(Код: DWNDGBW)**

Колдун колдует на мешок. Гном берет мешок. Черт становится возле пугала. Около пугала гном разбрасывает семена. Черт бьет по пугалу, когда появляются птицы. Колдун колдует на тучу (вторую слева). Гном берет растение. Гном подходит к злому волшебнику и отдает ему все вещи. Выходит в следующий лабиринт.

Восьмой уровень: **(Код: JCJCJHM)**

Колдун колдует на маленького скелета, потом на кость. Гном берет дудку и играет на дудке возле змеи. Черт залазит по змее наверх. Колдун становится на левый край доски, а черт скидывает камень на правый край этой же доски. Ту же операцию проделайте с гномом. Выходите в следующий уровень.

Девятый уровень: **(Код: ICVGCGT)**

Гном берет мясо и кладет собаке.

Десятый уровень: **(Код: LQPCSJT)**

Гном использует мясо около синего камня. Колдун колдует на сучок с тремя листьями. Гном берет сачок и становится на край появившегося сука. Черт подходит под сук и подбрасывает гнома. Ту же операцию проделать с колдуном. Колдун колдует пробке. Гном берет пробку и затыкает правое (верхнее) дупло на дереве. Черт бьет в дупло, где появлялась птичка. Гном в это время ловит птичку в левом верхнем дупле (сачком). Выходите в следующий уровень.

Одиннадцатый уровень: **(Код: HNUTEKV)**

Гном выпускает птичку около собаки, а колдун колдует на собаку, но не подходите близко к собаке. Черт бьет по левой двери дома. Выходите в следующий уровень.

Двенадцатый уровень: **(Код: FTOITLY)**

Гном берет перо и щекочет скелету пятку. Берет погремушку и отдает скелету. Берет ключ и отдает руке, высовывающейся из клетки. Колдун колдует на перо, а гном берет мухобойку и на верхней полке убивает муху. Колдун колдует на муху. Гном берет дротик и метает его в картину. Гном берет короля, затем эликсир. Выходите в следующий уровень.

Тринадцатый уровень: **(Код: DCNJOMB)**

Поколдуйте на корень дерева. Возьмите трубку и используйте ее на яйцах. Когда птица высидит яйцо, ударьте по нему (чертом). После поколдуйте на яйцо. Поколдуйте на клаксон. Гномом выпейте эликсир и проходите к колдуну. Возьмите мясо и положите возле норы. Колдун колдует на крысу. Пока злой волшебник смотрит, черт проходит к двум остальным. Выходите в следующий уровень.

Четырнадцатый уровень: **(Код: EVBENNE)**

Колдун колдует на камень, появляется лестница. Гном берет палку и вставляет ее в дырку, находящуюся на скале. Гном берет лейку и поливает морковь (среднюю, левую крайнюю и правую ближнюю). Колдун колдует на эти морковки. Черт бьет морковь с ключом. Гном берет и вставляет ключ в морковь со скважиной. Выходите в следующий уровень.

Пятнадцатый уровень: **(Код: TCNGTOV)**

Черт ударяет по ядрам и пушке. Гном берет ядро и вставляет в пушку, затем берет

спички. Черт еще раз бьет по пушке. Гном поджигает фитиль, потом очаг. Вставляет морковь в пушку. Черт бьет по пушке. Гном поджигает фитиль. Повторяете до появления еще одной моркови. Колдун колдует на моркови. Гном берет рупор и использует на проснувшемся волшебнике. Гном берет появившийся жезл и использует на гонге. Гном берет маятник. Выходите в следующий уровень.

Шестнадцатый уровень: **(Код: TCVQRPM)**
Гном использует маятник на середине картинки. Берет камень, относит и кладет его на крест. Колдун колдует на камень 2 раза. После колдун забирается наверх и колдует на пальму (левую). Черт бьет по кирке. Гном берет кирку и несколько раз использует на месте, указанном маятником. Выходите в следующий уровень.

Семнадцатый уровень: **(Код: IQDNKQO)**
Черт бьет по дровам. Гном берет палку и использует на капкане. Колдун колдует на мешочке (только быстро). Гном берет мешочек. Колдун колдует на палку. Гном использует мешочек в углу на верхнем ярусе. Быстро берет дезодорант и использует на появившейся ноге. Гном берет ногу и ставит на выступ рядом с драконом, берет поджареную ногу и использует на большом капкане. Гном берет меч и ставит на выступ, перед драконом. Дракон поджигает меч. Гном берет горящий меч. Выходите в следующий уровень.

Восемнадцатый уровень: **(Код: KKJNSRZ)**
Гном поджигает талисман на груди у статуи. Гном залазит на правую руку статуи, где оставляет статую короля. Статуя колдует на короля и появляется ключ. Гном берет и вставляет в левое ухо статуи ключ. Гном ставит в правую руку статуи меч. Поочередно становятся на правую руку все гоблины и исчезают в следующий лабиринт.

Девятнадцатый уровень: **(Код: HGNEISK)**
Черт сбивает банан. Гном берет банан и использует перед писарем. Гном берет нос и использует перед писарем. Мыло использует перед писарем. Колдун колдует на верхней решетке. Гном берет книжку, данную писарем. Выходите в следующий уровень.

Двадцатый уровень: **(Код: NNFURTJ)**
Колдун колдует на красной точке возле стола. Черт бьет по появившемуся рычагу. Колдун залазит по лестнице и колдует на пробке в ухе великана. Гном подходит к уху великана и читает ему книгу. Гном берет рыбу (левая верхняя башня) и кладет ее около пещеры (правый верхний угол). Гном берет чашку и ставит под глазом великана. Гном читает великану книгу, берет чашку со слезами и использует на дикаре. Гном берет катапульту. Выходите в следующий уровень.

Двадцать первый уровень: **(Код: LGUDEUM)**
Гном сбивает бананы. Черт бьет по рычагу. Все гоблины становятся на акулу. Выходите в следующий уровень.

Двадцать второй уровень: **(Код: TQLEDVW)**
Гном стреляет в злого волшебника. Колдун колдует на камень возле ноги скелета птицы. Колдун колдует на злого волшебника. Гном сбивает веревку и использует ее перед лицом злого волшебника. Черт залазит по веревке и бьет в лицо волшебнику. Гном перебивает паутину, и черт падает вниз. Гном ставит мешок в самом низу под злым волшебником. Колдун колдует на волшебника. Гном быстро хватает мешок и

использует его.

Дополнениек выпуску 3

WOLFENSTEIN 3-D

..Эта информация для тех кто отчаялся дойти до победного конца в этой Игре или любит играть роль бессмертного мстителя, уничтожая врага. Так или иначе, а приводимый здесь пароль и клавиши для WOLFENSTEIN 3-В немного Вам помогут в игре

Наберите в командной строке:

wolf3d.com -goobers

Затем, когда Вы находитесь уже на уровне нажмите левый <Shift>, левый <Alt>, <BackSpase>. Появится надпись "DEBUGING KEYS ARE ON NOW".

Все, теперь Вы можете нажатием клавиш:

TAB-I - восстановление жизни/патронов;

TAB-O - карта этажа. Находишься посередине экрана. Местоположение можно уточнить, когда стоишь у двери (на карте - 00 в верхей строке красного квадрата): TAB-O при закрытой двери, засечь все двери, TAB-O после открывания двери. Какой квадрат пропадет, там и стоишь;

TAB-N - гуляние сквозь стены;

TAB-G - режим 'господа бога' - в тебя палят со всех сторон, а здоровье - все равно 100%, хотя и экран весь красный!

TAB-W - переход на нужный этаж (1..10), номер запрашивается ну и т.д.

TAB-T - Ирформация о состоянии памяти

TAB-X - Extra Stuff!

TAB-H - Чуть-Чуть застрелить себя (зачем непонятно).

TAB-F - Посмотреть свои координаты (четырехзначные числа)

TAB-V - Получить некоторые вещи. Номер запршивается. Покомбинируйте.

Tab-B - Позволяет изменить цвет краев Экрана.

Tab-C - Показывет картинки всех активних и пассивных спрэев на данном уровне. Очень интересно.

Tab-E - Переносит Вас сразу на два уровня выше.

Tab-Q - Очень быстрый выход в DOS.

Tab-S - Делает Ваши движения боллее медленными. Только для 386.

Ну вот и все пожалуй. Надеюсь этого будет достаточно чтобы завершить игру!

УДАЧИ ВАМ!!!

STAR CONTROL 2

Для обозначения планет использованы следующие сокращения: В Kepler IIB = Beta Kepler, планета II, второй спутник.

Теперь приступим к самой игре!

Лети на Землю. Командир базы расскажет тебе о твоей задаче. Возьми корабль Spathi на Плутоне. Облети ближайшие звезды и набери достаточно оружия и топлива: могу дать неплохой совет о том, как решить проблему с деньгами - во взломанной версии на

базе при продаже и покупке Planet Lander'a несколько раз - программа зависает и тогда продавая P.L. Вы сможете набрать где-то 500000 Ru!!!

Лети к Ur-Quan катострофе на A. Pavonis. Возьми с корабля Power Batary. 17-ого числа каждого месяца открывается вход в Квази-Пространство около Chandrasekhar кластера. Он остается открытым в течении трех дней. Войди туда и лети к NE "star". Это приведет тебя к Arilou, которые превратят Warp Pod в Portal Generator. Теперь ты сможешь телепортироваться через галактику. Используй порталы как описано выше. Посетите все миры Rainbow (Расположение некоторых из них я указал ниже). Познакомься с Melnorme на Alpha Centauri. Все миры Rainbow дадут тебе 5000 кредита; этого будет достаточно, чтобы купить ВСЕ технологии и ВСЮ информацию.

Слетай к Pkunk'ам. Скажи им, что ты ищешь истину. Они дадут тебе несколько кораблей. Продай их, купи лучшее вооружение и т.д. для твоего корабля. Когда Spathi покроют свою планету щитом, они оставят тебе Umgah Caster на луне своей планеты-дома. Возми его и лети к планете-дому Ilwarth. Используй его и скажи Ilwrath'ам напасть на Thraddash. Посети Shofixti.

Затем поговори с ZEX на A Cerenkov I. Возми VUX тварь с D Lyncis I. Вернись к ZEX и отдай ее ему. Возми Shofixti "мужиков" назад Tanak'c.

Посети Syreen. Скажи ей, что Mycon разрушил их планету-дом. Возьми Mycon Egg Sac с B Copernicus I. Покажи ее Syreen. Возьми корабли Syreen с E Camelopardalis. Скажи Mycon о прекрасном мире Syreen. Mycon покинет этот район.

Возьми Solar Generator с B Brahe. Используй его на Procion'не. Это освободит Chmmr. Когда Shofixti восстановят свою рассу возми корабль Shofixti. Посети Yehat, и покажи им корабль Shofixti. Это ввергнет их в гражданскую войну (Это хорошо!). Хороший путь немного заработать — взять у мятежников корабли и продать их по 2000 RU's каждый!

Посети Druuge. Поменяй Mycon Egg Sac на Rosy Sphere. Посети Thraddash. Укради Aqua Helix с Z Draconis.

Посети Utwig. Посети Supox. Возьми Ultron. Используй Rosy Sphere, Aqua Helix и Clear Spindle (который ты забрал у Птиц), чтобы починить Ultron. Отдай Ultron Utwig'ам. Возьми Бомбу с Z Hyades VIB. Посети Orz. Летай между D Vulpeculae и их планетой-домом, пока они не разрешат тебе посадку на D Vulpeculae. Возми Taalo Shield. Посети Umgah. Спрашивай о их Pet'e пока они не нападут.

Вернись к Arilou и спроси о Umgah. Еще раз посети Umgah, затем Arilou. Вернись к планете-дому Umgah'ов. Говори с Talking Pet. Он пошлет против Вас 10 Umgah кораблей. Разбей их и возми Pet'a. Теперь Вы почти выиграли!

Отправляйтесь к Chmmr. Они подготовят бомбу. Лети на D Crateris. Используй Talking Pet. Стражники отступят. Атакуй Sa-matra. После величайшей битвы, Вы разобъете Sa-matra!!! Ура! Игра окончена! Ur-Quan herasity распалась! Очевидно, тебе будет нужно обследовать или отправляться в "hunting expeditions" время от времени для получения денег. 5000 credits от Мелнорма немного помогут. В игре крнечно много и других действий, но это тот минимум, чтобы закончить игру!

Сначала, список Планет-домов:

Zoq-Fot-Pik 400.0:543.7
Spathi 241.6:368.7
Pkunk G Krueger
Druuge Z Persei
Thraddash D Draconis
Chenjesu, Mmrnmhrm Procyon
Slylandro B Corvi
Yehat G Serpentis

Shofixti D Gorno
Umgah B Orionis
Syreen Betelgeuse
Supox B Librae
Orz 371.3:253.7
Utwig B Aquarii
Arilou NE "звезда" в QuasiSpace
VUX A Cerenkov (421.1:198.6)
ЕДИНИЧНАЯ ЗАПИСЬ - QUAN , Kohr-Ah Crateris или Crucis (Я думаю DCrucis)
Ilwrath Tauri
Mycon 629,1:220.8

Теперь, список QuasiSpace portal адресаты.

Расположение цивилизаций			Quasi-Space		
Name	Star	Coor	QUASI	REAL	
Zoq-Fot-Pik		400.0:543.7	544:532	36:633	
Spathi		241.6:368.7	530:528	775:890	
Pkunk	G Krueger	52.2: 52.5	520:540	584:621	
Druuge	Z Persei I	946.9:280.6	488:538	973:315	
Thraddash	D Draconis I	253.5:835.8	476:496	616:412	
Chenjesu, Mmrnmhrm	Procyon	74.2:226.8	466:514	230:399	
Slylandro	B Corvi	33.3:981.2	458:492	858: 18	
Yehat	G Serpentis	492.3: 29.4	448:504	560:955	
Shofixti	D Gorno	290.8: 26.9	468:464	921:610	
Umgah	B Orionis	211 :637	520:514	011:940	
Syreen	Betelgeuse	412.5:377.0	506:474	190:092	Sol
Supox	B Librae	741.4:912.4	516:466	567:121	
Orz		371.3:253.7	476:458	409:774	
Utwig	B Aquarii		502:460	318:450	
Arilou	NE "star" in QuasiSpace				
VUX	A Cerenkov				
Ur-Quan, Kohr-Ah	Crateris or Crucis (I think D Crucis)				
Ilwrath	Tauri				
Mycon		629.1:220.8			

Предметы:

Portal Spawner	- Days 17-20 043.2 : 637.7 with Ur-Quan Warp-Pod
Talking Pet	- Beta Orionis (Planet 1) 197.8 : 596.8
Utwig Bomb	- Zeta Hyades (Planet 6 Moon 2) 850.0 : 937.2
Sun Device	- Beta Brahe (Planet) 1 639.5 : 231.2
Rosy Sphere	- Zeta Persei (Planet 1) 946.9 : 280.6
Aqua Helix	- Zeta Draconis (Planet 1) 277.6 : 867.3
Clear Spindle	- Gamma Krueger (Planet 1) 052.2 : 052.5
Broken Ultron	- Beta Librae (Planet1) 741.4 : 912.4
Repaired Ultron	- Use Rosy Sphere, Clear Spindle and Aqua Helix
Shofixti Maidens	- Alfa Cerenkov (Planet 1) 422.1 : 198.6
Umgah Caster	- Epsilon Gruise (Plamet 1 Moon 1) 241.6 : 368.7
Burvix Caster	- Arcturus (Planet 1 Moon 1) 964.5 : 579.1
Taalo Shield	- Delta Vulpeculae (Planet 2 Moon 3) 372.1 : 261.9
Egg-case Fragment	- Beta Copernicus (Planet 1) 600.8 : 263.1
Egg-case Fragment	- Gamma Brahe (Planet 1) 635.4 : 171.9
Egg-case Fragment	- Gamma Scorpii (Planet 1) 647.9 : 206.2

Syreen Shuttle	- Betelgeuse (Planet 2 Base) 412.5 : 377.0
VUX Beast	- Delta Lincis (Planet 1) 570.4 : 979.5
Destruct Code	- Beta Corvi 033.3 : 981.2
Ur-Quan Warp-Pod	- Alfa Pavonis (Planet 6) 056.2 : 800.0
Wimbli's Trident	- Sell Druuge. Zeta Persei (Planet 1) 946.9 : 280.6
Glowing Rod	- Sell Druuge. Zeta Persei (Planet 1)946.9 : 280.6
Moonbase Debris	- Sol (Planet 3 Moon 1) 175.2 : 145.0
Penetrator Starship	- Epsilon Camelopardalis (Planet 1 M1) 593.7:393.7
Sa-Matra	- Delta Crateris (Planet 5) 620.0 : 593.5

Ветераны Космоса:

Androsynth	- Eta Vulpeculae (Planet 2) 358.7 : 256.6
Burvixese	- Arcturus (Planet 1) 964.5 : 579.1
Chenjesu	- Procyon (Planet 2 Base) 074.2 : 226.8
Mmrnmhrm	- См. Chmmr.
Gg	- ???
Dnyarri	- ???
Milieu(Pre)	- ???
Taalo	- Delta Vulpeculae (Planet 2 Moon 3) 372.1 : 261.9

Твари Космоса:

Pkunk	- Gamma Krueger (Planet 1) 052.2 : 052.5
Ilwrath	- Alfa Tauri 022.9 : 366.6
Traddash	- Delta Draconis (Planet 1) 253.5 : 835.8
Druuge	- Zeta Persei (Planet 1) 946.9 : 280.6
Spathi	- Epsilon Gruise (Planet 1 Moon 1) 241.6 : 368.7
ZoqFot	- Alfa Tucanae (Planet 1) 400.0 : 543.7
VUX	- Beta Luyten (Planet 1) 433.3 : 168.7
Ad. ZEX	- Alfa Cerenkov (Planet 1) 422.1 : 198.8
Mycon	- Epsilon Scorpii (Planet 1) 629.1 : 220.8
Supox	- Beta Librae (Planet 1) 741.4 : 912.4
Ultwig	- Beta Aquarii (Planet 1) 863.0 : 869.3
Yehat	- Gamma Serpentis (Planet 1) 492.3 : 029.4
Orz	- Gamma Vulpeculae (Planet 1) 371.3 : 253.7
Slylandro	- Beta Corvi (Planet 6) 033.3 : 981.2
Umgah	- Beta Orionis (Planet 1) 197.8 : 596.8
Melnorme	- Alfa Centauri... and all big stars

Рабощиты:

Sol (Planet 3)
Vela (Planet 1)
Procyon (Planet 2)
Betelgeuse (Planet 2)

Миры Rainbow:

Gamma Kepler (Planet 1) 602.0:297.9

Zeta Sextantis (Planet 1) 468.1:091.6
Groombridge (Planet 1) 996.0:904.2
Beta Pegasi (Planet 1) 039.5:745.8

Ищите и найдете больше,куда больше...

Квази Пространство...

o 973,315
o 584,621
o 036,633
o 775,860
o 224,401
o 011,940
o 611,413
o 565,971
o 005,164
o 860,015
o 190,092
o 921,610
o 577,120
o 409,774
o 318,490

P.S. Есть подозрение, что сеществует Gost Пространство где-то в районе Orz, но... Ищите!

И на последок для тех у кого нет кодов - КОДЫ:

Sculptoris	B . : .	( )	Mensae	A 383.3:718.7	(R)
Scorpii	D . : .	( )	Monocerotoris	Z 385.4:729.1	(G)
Olber	B 012.5:222.9	(B)	Monocerotoris	A 387.5:718.7	(R)
Chandrasekhar	A 012.5:654.1	(R)	Mira	G 388.4:226.2	(Y)
Bootis	E 013.8:269.6	(R)	Indi	B 395.8:135.4	(B)
Tauri	E 014.9:351.9	(R)	Indi	A 400.0:136.3	(R)
Lacaille	A 014.6:095.5	( )	Mensae	B 403.0:288.7	(R)
Sagittae	G 015.2:590.7	(B)	Betelgeize	412.5:377.0	(B)
Tauri	D 016.6:377.0	( )	Doradus	A 420.8:685.4	(R)
Bootis	Z 016.7:287.5	(R)	Capella	424.4:009.1	(B)
Chandrasekhar	D 018.7:652.0	(R)	Doradus	B 429.1:693.7	(B)
Chandrasekhar	G 020.8:662.5	(B)	Sextantis	A 433.7:106.6	(B)
Bootis	D 021.7:250.9	(R)	Microscopii	439.5:997.9	(G)
Bootis	A 022.9:266.6	(G)	Altair	450.0:650.0	(B)
Tauri	A 022.9:366.6	( )	Sextantis	T 452.9:016.9	(B)
Cygnus	E 025.0:458.3	(R)	Sextantis	I 459.6:042.9	(R)
Sagittae	A 025.0:568.7	(G)	Sextantis	B 460.4:118.7	(R)
Cygnus	E 025.0:458.3	(R)	Lentalis	A 462.5:600.0	( )
Tauri	G 026.7:364.5	( )	Geminorum	D 464.5:747.9	( )
Tauri	G 026.7:364.5	( )	Mensae	G 464.5:295.8	(R)
Olber	A 027.0:218.7	(B)	Sextantis	Z 468.1:096.6	(R)
Tauri	B 028.8:373.5	( )	Sextantis	Y 471.4:007.8	(G)
Telescopii	A 028.5:402.0	( )	Sextantis	E 477.0:089.5	(B)
Virginis	A 029.1:325.0	(G)	Menkar	481.2:927.0	(R)
Chandrasekhar	E 031.2:672.8	(W)	Sextantis	D 487.3:096.8	(G)
Olber	G 031.2:225.0	(R)	Sextantis	G 487.5:114.5	(R)
Pegasi	A 032.3:762.5	(B)	Geminorum	G 489.5:745.8	( )
Corvi	B 033.3:981.2	( )	Cancri	A 493.7:514.5	( )
Ophiuchi	A 033.3:891.6	( )	Geminorum	A 495.8:779.1	(W)
Vega	033.3:975.0	( )	Chamaeleonics	A 497.1:710.4	(W)
Bootis	B 035.1:275.8	(Y)	Geminorum	B 497.9:779.1	(W)
Circini	B 036.5:609.3	(B)	Scuti	A 503.9:037.3	( )
Chandrasekhar	B 037.5:671.6	(W)	Scuti	A 503.9:037.3	( )
Sagittae	B 037.1:577.2	(R)	Lyncis	Z 522.9:972.9	( )
Bootis	G 038.4:290.0	(O)	Lyncis	E 532.9:953.8	( )
Pegasi	B 039.5:745.8	(B)	Fornacis	A 537.5:787.5	(W)
Circini	A 039.5:597.9	(G)	Achernar	537.5:272.9	(B)
Cygnus	D 041.6:471.7	(R)	Lipi	E 543.7:827.0	(R)
Cygnus	D 041.6:471.7	(R)	Bellatrix	545.8:191.6	( )

Mizar	041.6:130.1 (R)
Circini	G 043.7:627.0 (B)
Circini	Z 045.6:598.59(R)
Cygnus	A 047.9:458.3 (B)
Ophiuchi	B 047.9:887.5 ( )
Cygnus	A 047.9:458.3 (B)
Cygnus	B 047.9:464.5 ( )
Cygnus	B 047.9:464.5 ( )
Virginis	B 050.1:325.9 (G)
Circini	D 054.1:614.5 (R)
Circini	E 056.3:598.0 (R)
Pavonis	A 056.2:800.0 (G)
Cygnus	G 056.2:470.8 (G)
Cygnus	G 056.2:470.8 (G)
Krueger	D 057.0:028.9 (G)
Bootis	Y 067.2:286.3 (O)
Pavonis	B 068.7:800.0 (R)
Giclas	Y 070.8:004.1 (W)
Volantis	E 070.5:183.8 (G)
Columbae	G 072.9:620.8 (R)
Volantis	Z 073.6:177.0 (Y)
Procyon	074.2:226.8 ( )
Columbae	A 075.0:645.8 (W)
Columbae	B 077.0:660.2 (R)
Virginis	G 079.1:327.0 (R)
Giclas	G 080.3:033.7 (Y)
Giclas	B 084.3:043.1 (Y)
Giclas	A 084.3:038.0 (R)
Giclas	D 087.7:034.0 (Y)
Volantis	A 095.1:177.0 (Y)
Giclas	E 095.8:046.8 (B)
Volantis	D 097.7:195.3 (Y)
Corvi	D 100.0:939.5 ( )
Muscae	G 102.0:718.7 (R)
Muscae	B 104.1:770.8 (R)
Volantis	G 104.8:191.9 (G)
Virginis	D 110.4:333.3 (W)
Giclas	Z 111.6:033.4 (B)
Muscae	A 112.5:779.1 (B)
Muscae	Z 112.5:858.3 ( )
Volantis	B 114.0:184.7 (W)
Centauri	D 131.2:126.0 (R)
Octantis	B 136.0:648.9 (B)
Muscae	D 139.5:804.1 (R)
Centauri	B 141.2:090.5 (G)
Centauri	Z 146.3:077.9 (R)
Centauri	E 151.5:086.6 (G)
Muscae	E 152.0:833.3 (O)
Centauri	A 155.9:099.3 (R)
Centauri	G 157.9:111.5 (G)
Octantis	A 157.8:666.8 (G)
Wolf	A 160.1:174.6 (R)
Herculis	A 160.4:364.5 (W)
Wolf	B 166.6:181.2 (Y)
Ptolomae	Y 174.0:042.3 (B)
Herculis	B 175.8:341.8 (B)
Ptolomae	Z 178.7:033.8 (G)
Sirius	180.6:150.7 (W)
Ptolomae	E 185.5:027.0 (G)
Lyrae	B 189.5:104.1 (R)
Lyrae	A 191.6:127.0 (R)
Klystron	A 193.7:997.9 ( )
Orionis	B 197.8:598.8 ( )
Ptolomae	A 200.4:044.1 (B)
Illuminati	T 201.1:304.3 (R)
Ptolomae	B 205.8:047.5 (W)
Squadi	B 206.2:399.1 (R)
Ptolomae	G 210.0:055.4 (W)
Rigel	210.4:208.3 (R)
Gruis	B 214.8:355.1 (W)
Squadi	G 214.5:420.8 (R)
Squadi	A 214.5:391.6 (G)
Crucis	B 547.9:668.7 ( )
Lipi	G 547.5:882.3 (R)
Lipi	B 550.0:839.5 (R)
Lipi	A 556.2:864.5 ( )
Crucis	A 558.3:629.1 ( )
Crucis	A 558.3:629.1 ( )
Lyncis	A 560.0:955.2 ( )
Lyncis	B 560.0:955.2 ( )
Kepler	B 562.5:295.8 (B)
Lipi	D 564.5:897.9 (R)
Fornacis	B 564.5:802.0 (B)
Pollux	565.2:009.8 (w)
Lyncis	D 570.4:979.5 ( )
Sculptoris	E 570.8:152.0 ( )
Lyncis	G 578.1:971.1 ( )
Copernicus	A 579.1:262.5 ( )
Eridani	G 579.1:758.3 (W)
Sculptoris	D 581.2:120.8 ( )
Kepler	A 581.2:320.8 (Y)
Fornacis	G 587.5:806.2 ( )
Eridani	A 587.5:772.9 (Y)
Equulei	A 591.0:662.4 ( )
Maksutov	A 597.7:504.6 ( )
Lyncis	Y 598.9:949.6 (Y)
Crateris	A 601.4:563.2 (B)
Equulei	B 602.0:672.9 ( )
Kepler	G 602.0:297.9 (R)
Sculptoris	A 604.1:156.2 (B)
Camelopardalis	A 606.2:404.1 ( )
Sculptoris	G 608.3:162.5 ( )
Lyncis	T 612.5:960.2 (R)
Brahe	A 620.8:233.3 ( )
Scorpii	E 629.1:220.8 ( )
Brahe	G 635.4:272.9 ( )
Brahe	B 639.5:231.2 ( )
Brahe	E 641.6:262.5 ( )
Brahe	D 645.8:275.0 ( )
Scorpii	A 646.7:187.8 (B)
Scorpii	G 647.9:206.2 ( )
Antares	647.9:754.1 (R)
Crucis	Z 649.6:603.2 ( )
Scorpii	B 650.0:191.6 ( )
Brahe	Z 650.0:245.8 ( )
Scorpii	Z 650.0:220.8 ( )
Hyperion	656.2:127.0 (R)
Sagittarii	A 683.3:200.0 (B)
Organon	685.8:057.7 ( )
Horologii	K 688.9:780.3 (R)
Horologii	L 694.0:751.4 (R)
Sagittarii	B 702.0:239.5 (Y)
Horologii	I 708.3:799.3 (R)
Sagittarii	G 708.3:277.0 (R)
Horologii	B 712.5:725.0 (R)
Arianni	B 718.7:183.3 (Y)
Horologii	T 720.0:784.9 (R)
Horologii	A 720.8:754.1 (Y)
Horologii	G 720.8:700.0 (R)
Reticili	A 731.2:506.2 ( )
Reticuli	A 731.2:506.2 (R)
Hydrae	A 733.3:650.0 (W)
Horologii	D 736.0:718.4 (R)
Arianni	A 739.5:175.0 (B)
Horologii	Y 739.5:785.4 ( )
Arianni	G 739.5:168.7 (Y)
Librae	B 741.4:912.4 ( )
Horologii	Z 744.3:753.8 (R)
Hydrae	B 781.2:656.2 (R)
Trianguli	A 793.4:031.8 ( )
Trianguli	B 795.8:027.0 (B)
Trianguli	G 806.2:031.8 (R)
Aurigae	A 806.2:208.3 (W)
Aurigae	B 808.0:201.1 (R)

Ptolomae	D 215.6:044.0	(R)
Deneb	218.7:008.3	(R)
Canopus	218.7:150.0	(B)
Illuminati	Y 220.8:285.4	(R)
Gruis	G 225.0:370.8	(W)
Gruis	A 227.4:366.3	(W)
Saurus	G 229.8:238.5	(R)
Draconis	N 230.0:886.1	( )
Saurus	230.6:228.5	(R)
Draconis	M 231.0:870.2	(W)
Illuminati	D 235.4:316.6	(Y)
Illuminati	A 235.4:329.1	(R)
Gruis	D 235.4:374.1	(R)
Saurus	B 240.2:230.9	(R)
Gruis	E 241.6:368.7	(R)
Caeli	A 241.1:071.8	( )
Caeli	A 241.1:071.8	(R)
Illuminati	Z 245.8:275.0	(G)
Draconis	K 245.8:866.6	(W)
Gruis	Y 247.9:395.8	(R)
Illuminati	B 252.0:343.7	(R)
Apados	D 253.6:850.4	( )
Cassiopeiae	A 254.1:518.7	(B)
Apados	G 256.2:857.2	( )
Gruis	Z 258.3:375.0	(W)
Caeli	B 258.9:074.1	(R)
Draconis	X 258.8:865.3	(W)
Apados	A 258.2:850.7	( )
Apodis	A 258.2:850.7	( )
Apados	B 259.3:856.9	( )
Mersenne	A 260.4:664.5	( )
Illuminati	G 268.7:333.3	(B)
Ceti	E 270.8:470.8	( )
Illuminati	E 272.7:295.1	(G)
Gorno	A 277.1:014.6	(B)
Gorno	B 281.4:008.9	(R)
Ceti	G 281.2:4255.0	(R)
Gorno	E 282.0:030.1	(G)
Caeli	G 285.4:078.7	( )
Ceti	A 287.5:447.9	(W)
Ceti	B 287.5:404.1	(B)
Ceti	Z 289.5:468.7	(G)
Gorno	D 290.8:026.9	(B)
Klystron	B 291.6:954.1	( )
Ceti	D 293.7:430.6	(G)
Gorno	G 293.9:011.6	(R)
Capricorni	A 297.9:516.6	(R)
Capricorni	G 299.3:531.8	(R)
Capricorni	B 303.5:517.8	(R)
Antliae	D 305.0:883.3	( )
Caeli	D 308.9:078.2	( )
Draconis	Y 315.1:839.0	(R)
Draconis	T 327.0:800.0	(W)
Caeli	E 333.3:080.1	( )
Zeeman	335.2:194.0	( )
Lalandae	B 340.0:280.4	(B)
Lalandae	B 340.0:280.4	(W)
Lalandae	A 349.9:264.8	(W)
Mira	D 355.4:235.4	(R)
Mira	A 355.1:232.0	(R)
Draconis	I 356.2:825.0	(W)
Lalandae	G 361.9:283.0	(R)
Cephei	B 362.5:575.0	(R)
Vulpeculae	B 364.1:251.2	(G)
Vulpeculae	A 365.4:258.7	(G)
Mira	B 367.8:192.6	(B)
Delphini	A 371.6:645.8	(R)
Delphini	B 372.0:650.0	(G)
Lalandae	D 375.9:277.8	(R)
Puppis	A 812.5:308.3	(R)
Aurigae	G 816.3:200.9	(W)
Hydrae	G 816.6:625.0	(R)
Aurigae	D 818.7:193.7	(W)
Lacertae	B 822.9:804.1	(R)
Puppis	G 827.0:295.8	(B)
Hyades	T 829.0:954.8	( )
Puppis	B 829.1:297.9	(R)
Hyades	A 832.2:893.4	(W)
Hyades	837.5:895.8	(B)
Lacertae	A 841.6:808.3	(B)
Piscium	A 843.7:345.8	(G)
Aquarii	Y 849.2:857.8	(W)
Hyades	Z 850.0:937.2	( )
Hygninus	A 852.0:416.6	( )
Aquarii	G 853.4:879.7	( )
Aquarii	A 856.0:863.8	(G)
Aquarii	D 858.8:881.2	( )
Aquarii	D 858.8:881.2	( )
Aquarii	Z 862.5:856.2	( )
Aquarii	B 863.0:869.3	( )
Hygninus	B 864.5:406.2	( )
Andromedae	B 866.6:710.4	(G)
Piscium	G 870.8:362.2	(R)
Aquarii	E 875.0:864.2	( )
Piscium	D 877.0:345.8	(G)
Piscium	B 879.1:354.1	(R)
Persei	I 887.5:213.2	(B)
Persei	Y 889.5:268.7	(O)
Pyxidis	A 895.8:500.0	(W)
Leonis	A 900.0:822.9	(G)
Algol	900.0:325.0	(R)
Pyxidis	B 900.0:500.0	(R)
Persei	E 903.8:240.7	(R)
Pyxidis	G 906.2:508.3	( )
Aquilae	G 912.0:974.1	(R)
Aquilae	D 914.4:968.6	(Y)
Aquilae	E 914.7:979.0	(R)
Aquilae	A 915.9:974.5	(B)
Aquilae	B 918.6:974.1	(R)
Arae	E 923.7:082.1	(B)
Persei	D 925.0:285.4	(W)
Arae	D 929.2:075.0	(Y)
Persei	A 929.1:258.3	(B)
Pictoris	B 931.2:356.2	(B)
Arae	A 933.9:084.3	(W)
Pictoris	A 933.3:370.8	(B)
Arae	B 933.3:093.7	(Y)
Persei	G 933.3:279.1	(R)
Pictoris	G 937.5:360.4	( )
Arietis	A 937.5:158.3	(G)
Persei	T 937.5:241.6	(B)
Phoenix	A 941.6:439.5	(B)
Arae	G 941.9:094.2	(B)
Leonis	B 943.7:785.4	(R)
Persei	Z 946.9:280.6	(B)
Arietis	B 946.9:154.8	(G)
Persei	B 947.9:266.6	(W)
Arietis	G 947.7:167.0	(Y)
Arietis	D 954.1:168.7	(R)
Arietis	E 955.9:179.5	(R)
Phoenix	B 957.3:418.2	(R)
Pictoris	D 959.9:358.3	( )
Andromedae	A 962.5:700.0	(G)
Arctur	964.5:579.1	( )
Leonis	G 968.7:733.3	(W)
Alcor	970.8:025.0	(B)
Phoenix	G 981.2:414.5	(B)
Almagest	990.9:235.9	(W)
Groombridge	996.0:904.2	(W)

A-Alpha, B-Beta, G-Gamma, D-Delta, E-Epsilon, Z-Zeta, Y-Eta, T-Teta, I-Iota, K-Kappa, L-Lambda, M-Mu, N-Nu, X-Xi.

Оглавлснис

ISBN 5—85734—028—4

Компьютерные игры

Выпуск 4

ЛР № 061721 от 23.10.92
Подписано в печать 21.04.94. Формат 60×84/16. Объем 14 физ. печ. л. Тираж 20000 экз.
Заказ 5135.

Издательство «ВА Принт».
123362, г. Москва, а/я 26

Отпечатано с готовых диапозитивов на Книжной фабрике № 1 Комитета РФ по печати.
144003, г. Электросталь Московской обл., ул. Тевосяна, 25